

WALT DISNEY'S

Nr 36

26.11-2.12.1997

2,70 zł

ISSN 1231-451X INDEKS 326194

KACZOR DONALD

ekstra

ZBUDUJ
TEKTUROWY
KOMPUTER

WYGRAJ
KOMPUTER
MULTIMEDIALNY

KONKURS!!!



Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a



Disney's ANIMOWANA BAJKA

Weź udział w historii, baw się i śpiewaj z postaciami z filmu.

Disney's HERKULES



Pierwsza komputerowa Animowana Bajka Disneya w *języku polskim* na CD-ROM;



Rymowany, dowcipny tekst;



Utrwala umiejętność poprawnego czytania w 11 interaktywnych stronach opowiadania;



Uczy rozwiązywania abstrakcyjnych i konkretnych problemów w pięciu wspaniałych grach i zabawach;



Ciekawe wprowadzenie do mitologii greckiej;



Hity muzyczne i głosy znane z filmu.

Więcej informacji:

OPTIMUS® ul. Nawojowska 118, 33-300 Nowy Sącz,
tel. 0-18 437 797

CD-ROMy z waszymi ulubionymi bohaterami dostępne w sieci OPTIMUS®

Cześć!
Nareszcie! Czekałem, czekałem
i doczekałem się! Państwo redaktorstwo
organizowało sobie konkursy o podróżach,
sporcie, detektywach i abrakadabrach,
a o nas, **komputerach**, nikt nie pamiętał.
Ale co się odwlecze, to nie uciecze
(i co ma wisieć, nie utonie). Wreszcie
nastał nasz czas! Zapraszam wszystkich
na wielki **konkurs komputerowy**,
z niesamowitą nagrodą do wygrania!
wasz (bardzo zadowolony z życia) **komputer**
PS Wykonanie kartonowej niespodzianki
z tego numeru wymaga dużo precyzji
i cierpliwości. W razie kłopotów,
poproście o pomoc kogoś starszego.

DZISIAJ:

ZBUDUJ
TEKTUROWY
KOMPUTER

WYGRAJ
KOMPUTER
MULTIMEDIALNY

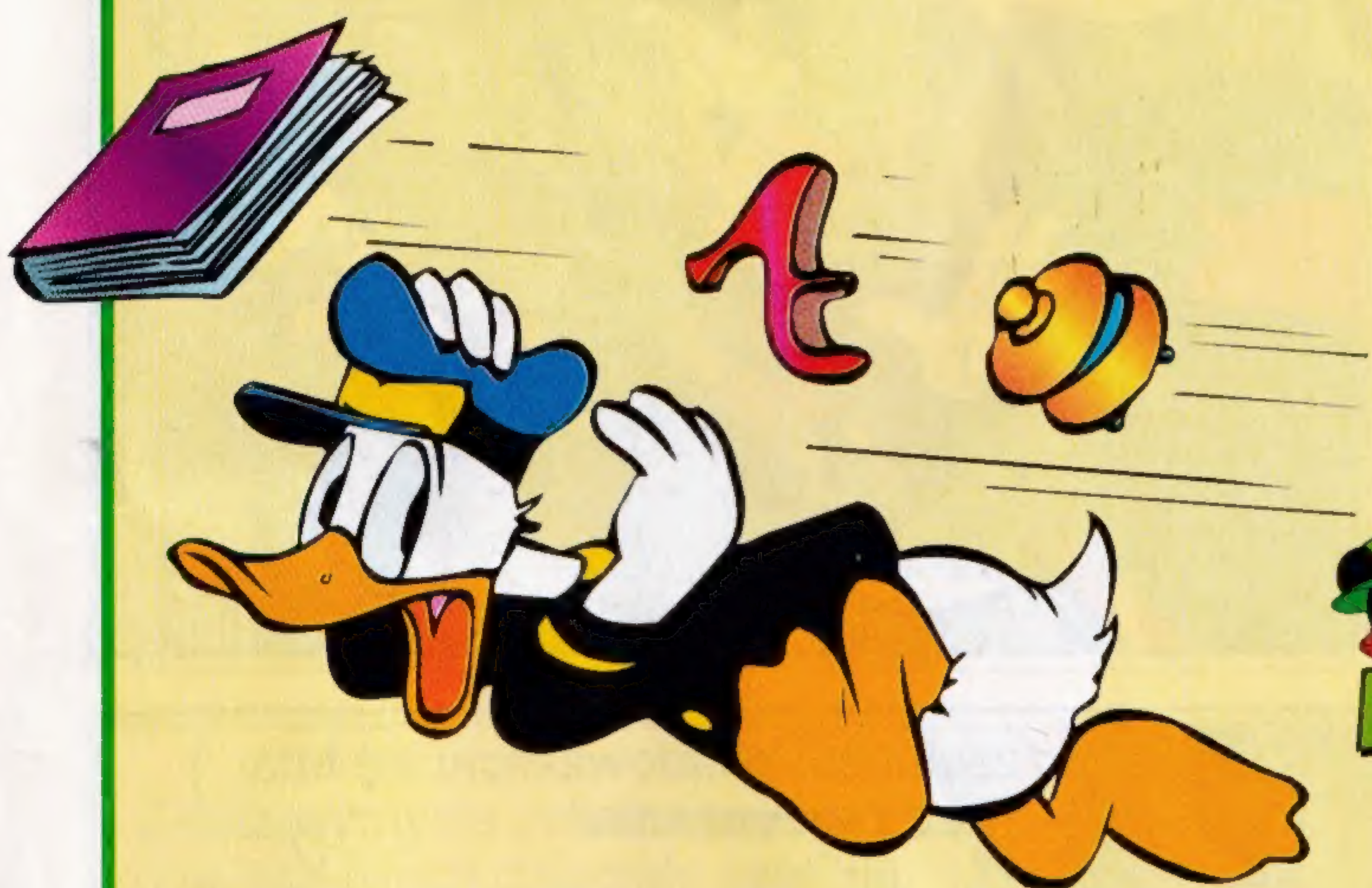
ekstra

str. 31

KONKURS!!!

KACZOR DONALD

LUDZIE LISTY PISZĄ str. 4



KŁOPOTY Z DZIECIAKAMI str. 16

MYSZKA MIKI

Z UDZIAŁEM PUBLICZNOŚCI str. 14

MYSZ Z ŁA MANCZY..... str. 17

ZAGADKI
MIKIEGO
str. 27

FIGLE
FIGLARZY

str. 28

KLUB DETEKTYWA
MYSZKI MIKI

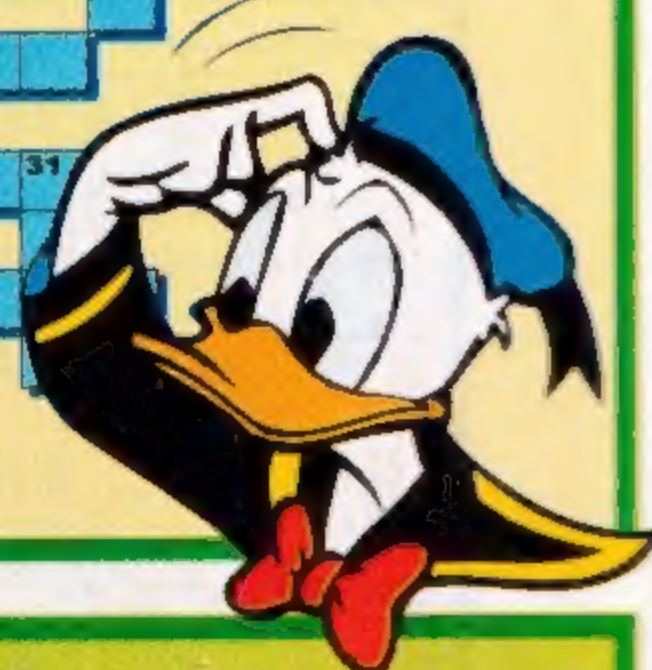
str. 30

Zawsze śmieszne...

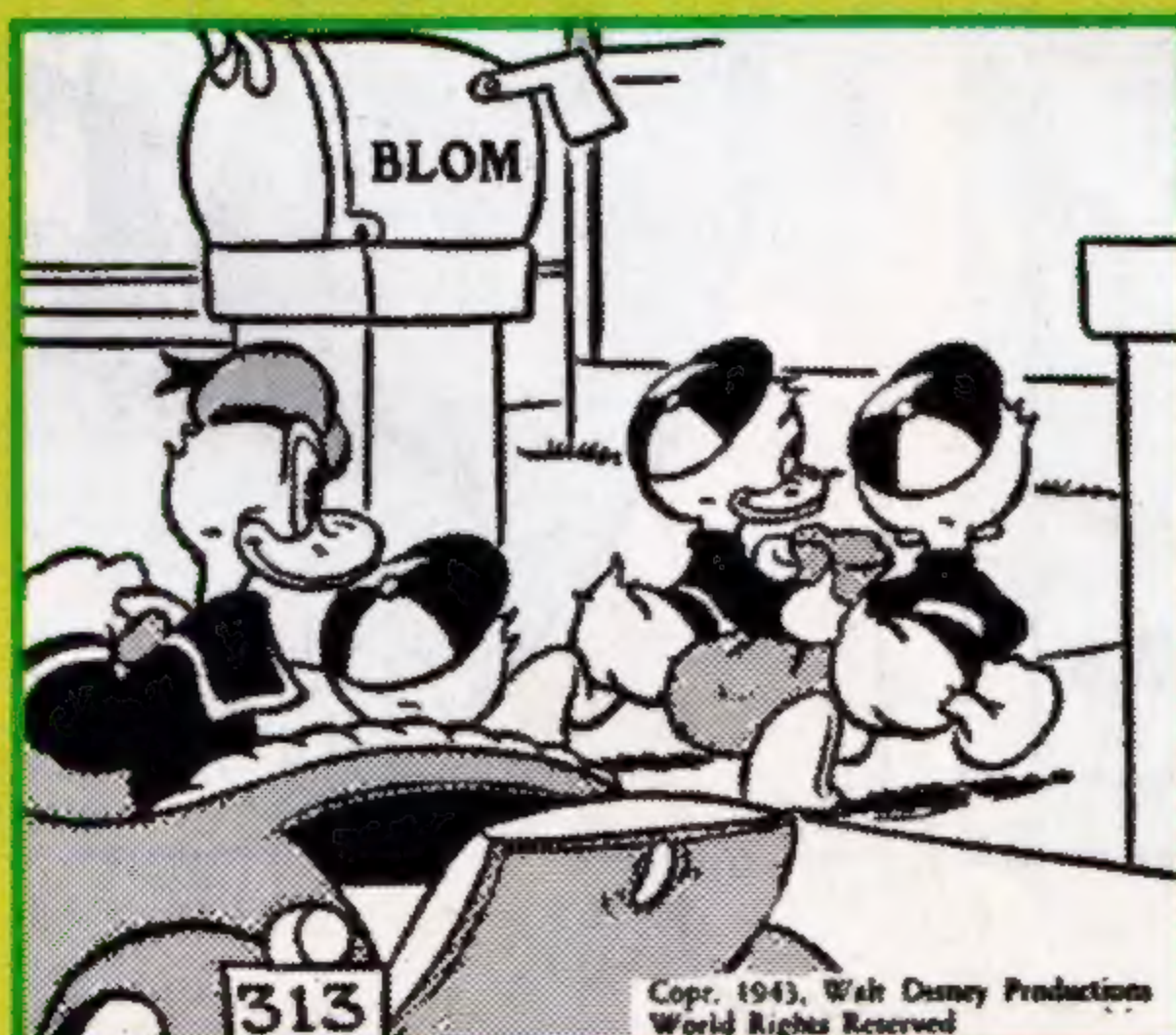
str. 45



str. 47



NAJKRÓTSZE KOMIKSY KACZORA DONALDA (z 1941 roku)



WALT DISNEY

KACZOR DONALD

Ludzie listy piszą

Hurra! Okazja! Aż się prosi, żeby ją natychmiast wykorzystać!



W urzędzie pocztowym potrzebują gońców do doręczania telegramów! Chłopaki, posadę mam już w kieszeni!



Tacy doręczyciele zwykle dostają **duże napiwki**, więc to jest najlepsza droga do pieniędzy!



Skoro tak – na co jeszcze czekamy?

My też możemy się wzbogacić!



Wnet...

Co za bezczelność! Władowaliście się tutaj **bez zaproszenia!**



Spokojnie, wujku!

Napiwków wystarczy dla wszystkich!

Trzeba tylko **pracować!**



Pracować! Phi! Na tym właśnie polega problem! Muszę znaleźć jakiś sposób, żeby doręczać **więcej** telegramów niż inni!







UWAGA KOLEKCJONERZY!
JAK ZAMÓWIĆ „KACZORA DONALDA”?!
Możecie zamówić wszystkie numery, które się ukazały.



W tym celu musicie (w banku lub na poczcie) wpłacić pieniądze na konto:
FAT P.H.U. Warszawa PBK III O/W-wa 11101024 - 971889 - 2720 - 3 - 42
Na odwrocie przelewu wpiszcie drukowanymi literami tytuł pisma, jego numer, liczbę sztuk i łączną wartość zamówienia. Każdy zeszyt kosztuje 2,70 zł.



Na przykład zamawiacie:
dwa egzemplarze „Kaczora Donalda” nr 6 z roku 1997 i po jednym egzemplarzu numerów 5 i 7 z roku 1997
oraz po jednym egzemplarzu numerów 3 i 4 z roku 1994. Łącznie jest to 6 zeszytów o wartości $6 \times 2,7 = 16,2$ zł.



Na odwrocie druku przelewu wpisujecie:

KACZOR DONALD

5, 2x6, 7/1997, 3, 4/1994

6 zeszytów – 16,2 zł.



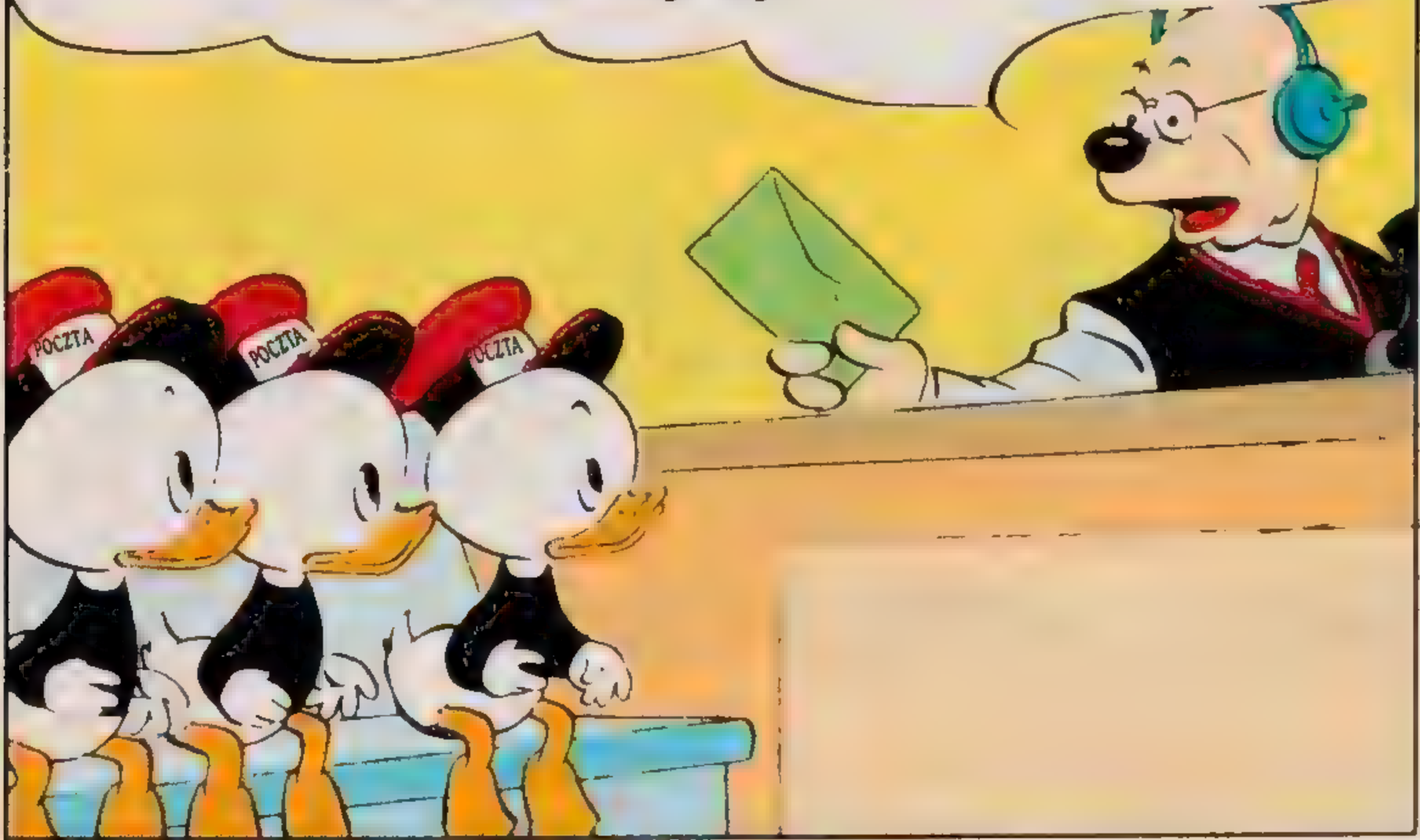
Zeszyty podwójne czyli: 6-7/94, 17-18/94, 13-14/95, 25-26/95, 13-14/96, 25-26/96 są w tej samej cenie co pojedyncze, to znaczy po 2,70 zł.

Nie odpowiadamy za niewyraźnie, bądź błędnie wypełnione kupony i takich zamówień nie będziemy realizować!!!





Maluchy, do roboty! Pilna wiadomość do pana Morganbilta J. van der Nababa! To bardzo ważne, więc może lepiej skoczą wszyscy!



Pilna wiadomość, szanowny panie! Biegliśmy najszybciej, jak umiemy!



Dobra robota, chłopcy! Proszę odśpiewać tekst temu dżentelmenowi!

Cieszę się Donald, żeś wziął tę pracę, Bo wiem, że twoje hobby to laba!



Tym bardziej miło jest mi oznajmić: Czuj się zwolniony! J. van der Nabab.

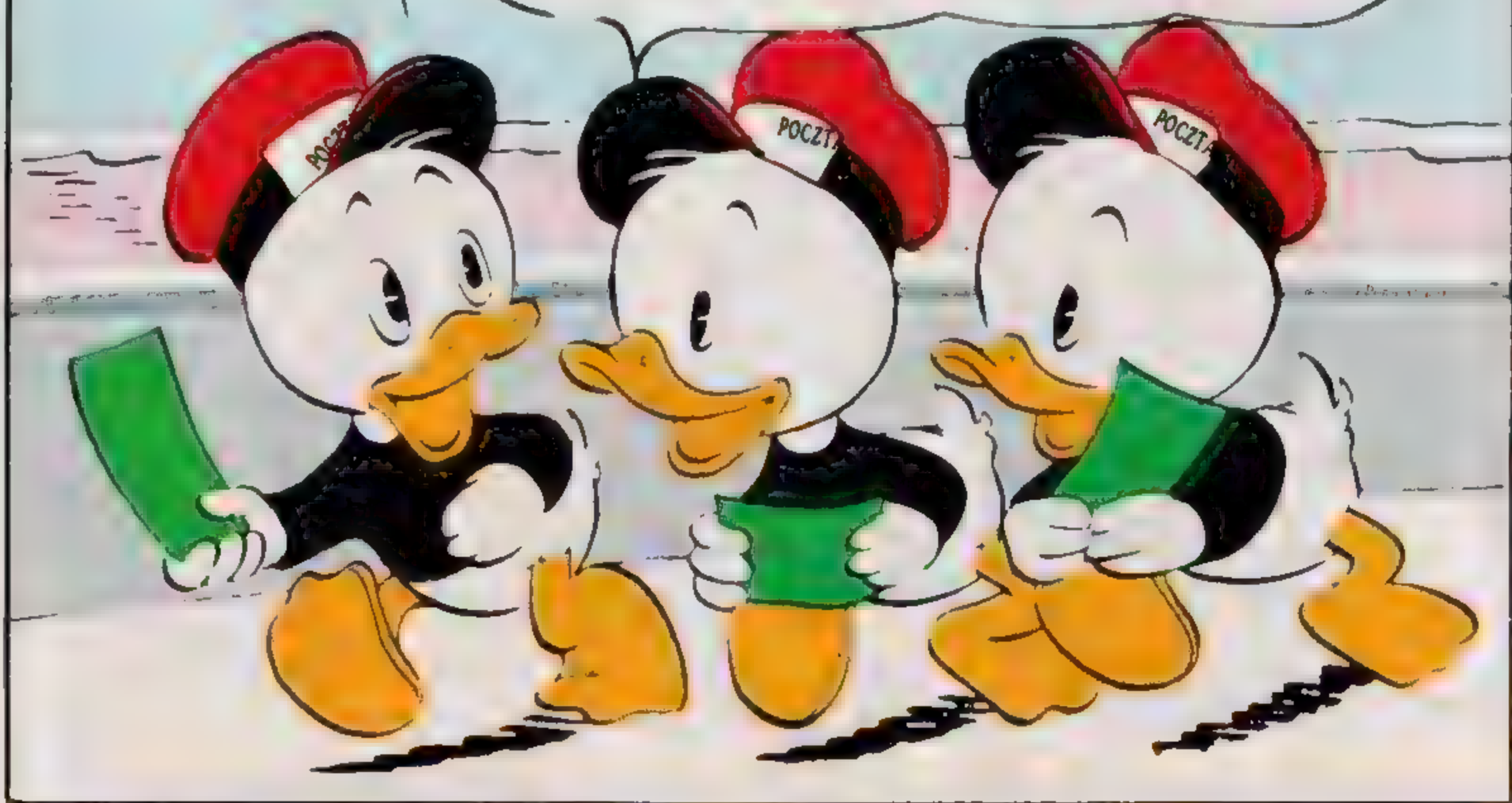


W życiu nikt mnie tak nie upokorzył!



Bomba, chłopaki! **Znowu** dostaliśmy po dychu!

Szybko, chłopaki, musimy się pochwalić wujkowi!



Nic z tego!

Piechotą nigdy go nie dogonimy!



TAKSÓWKA!

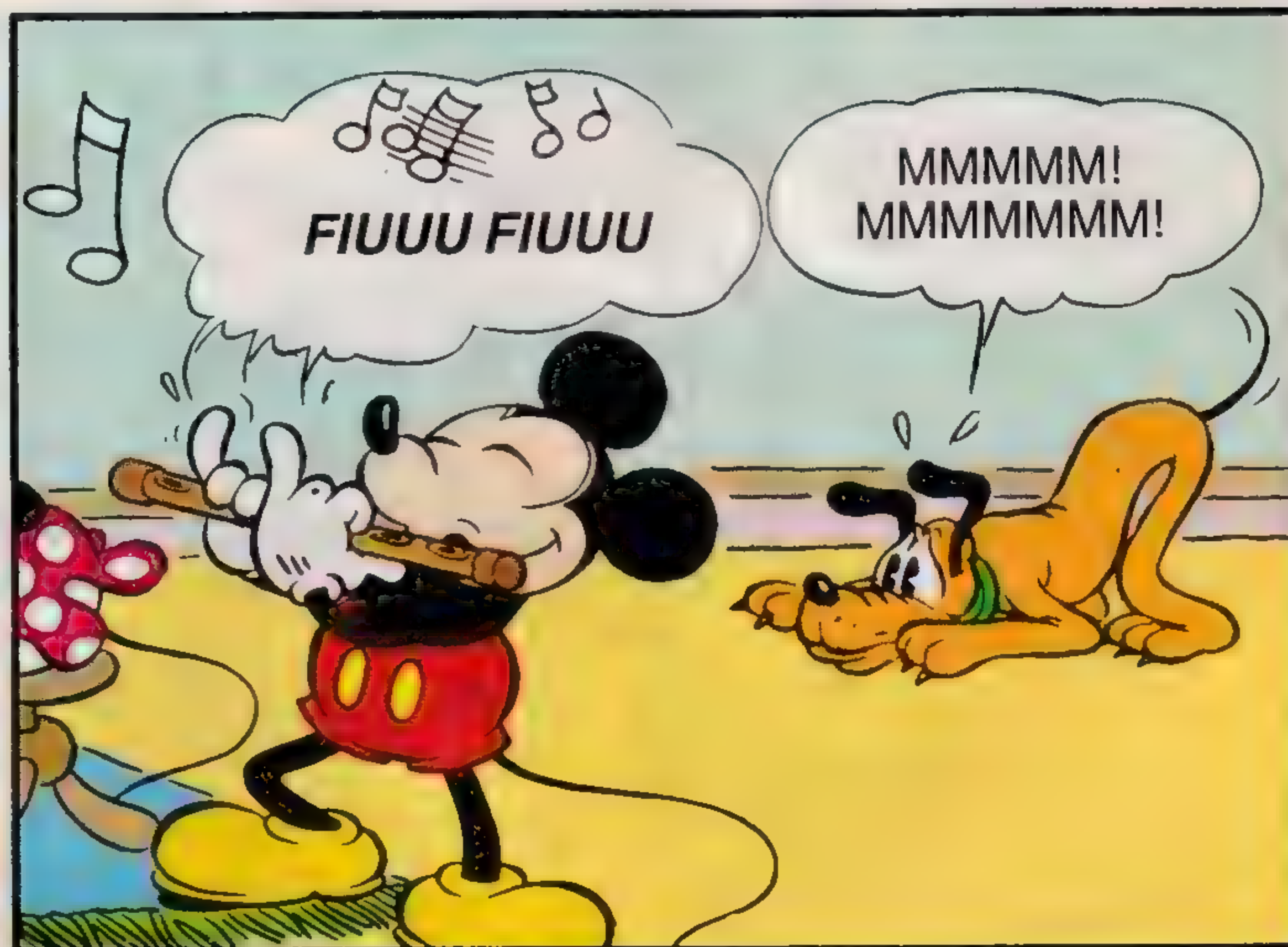
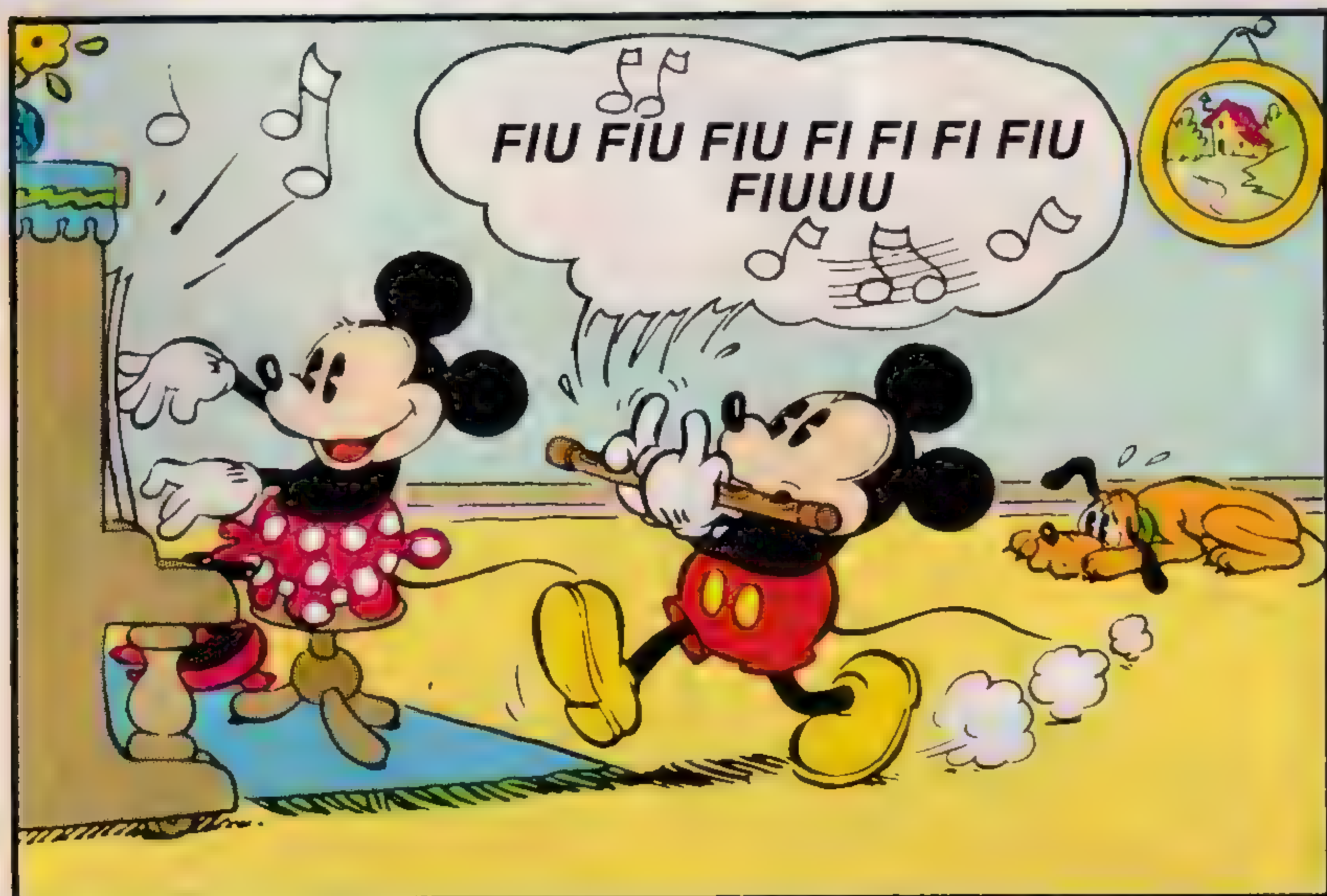
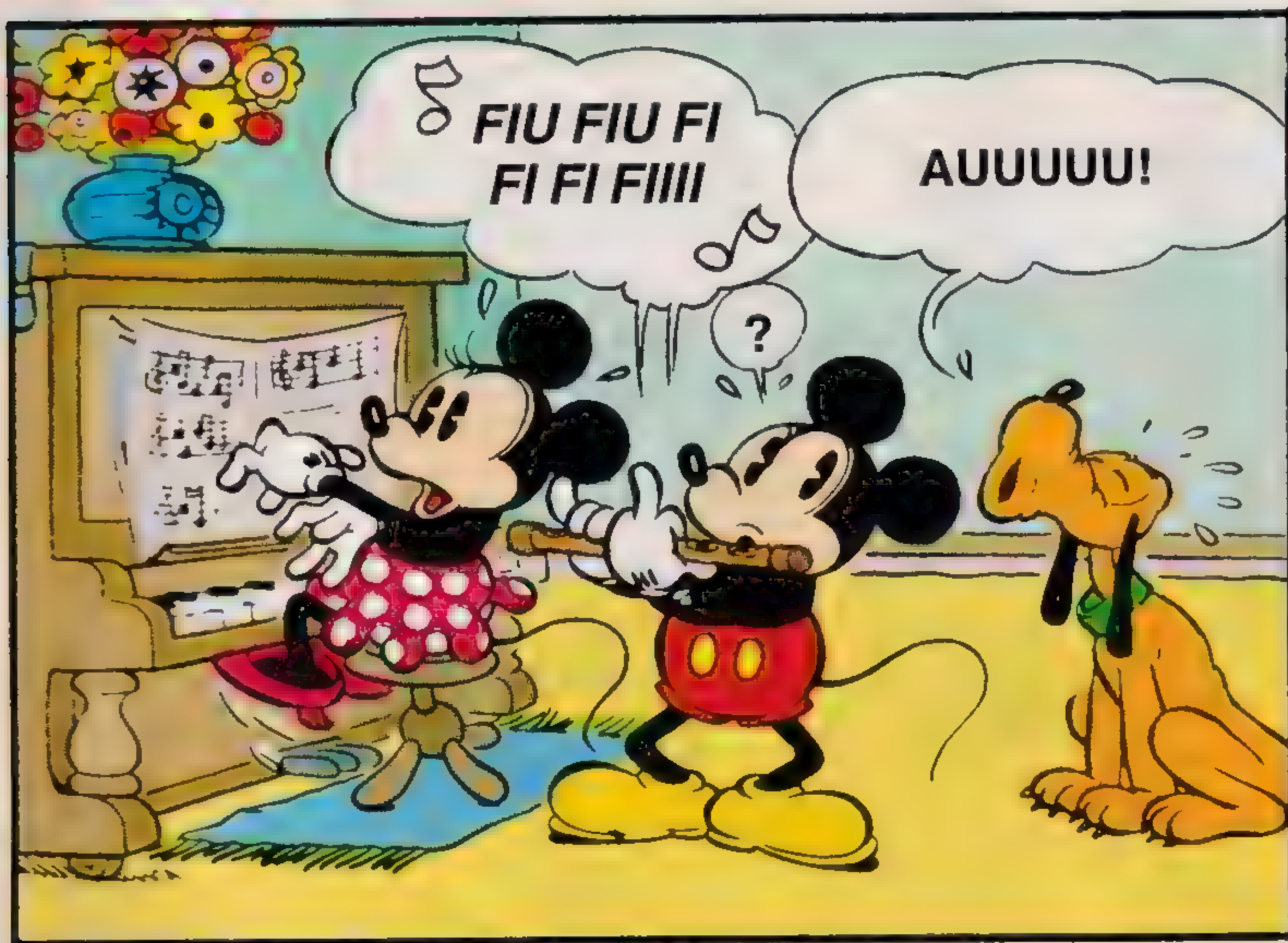
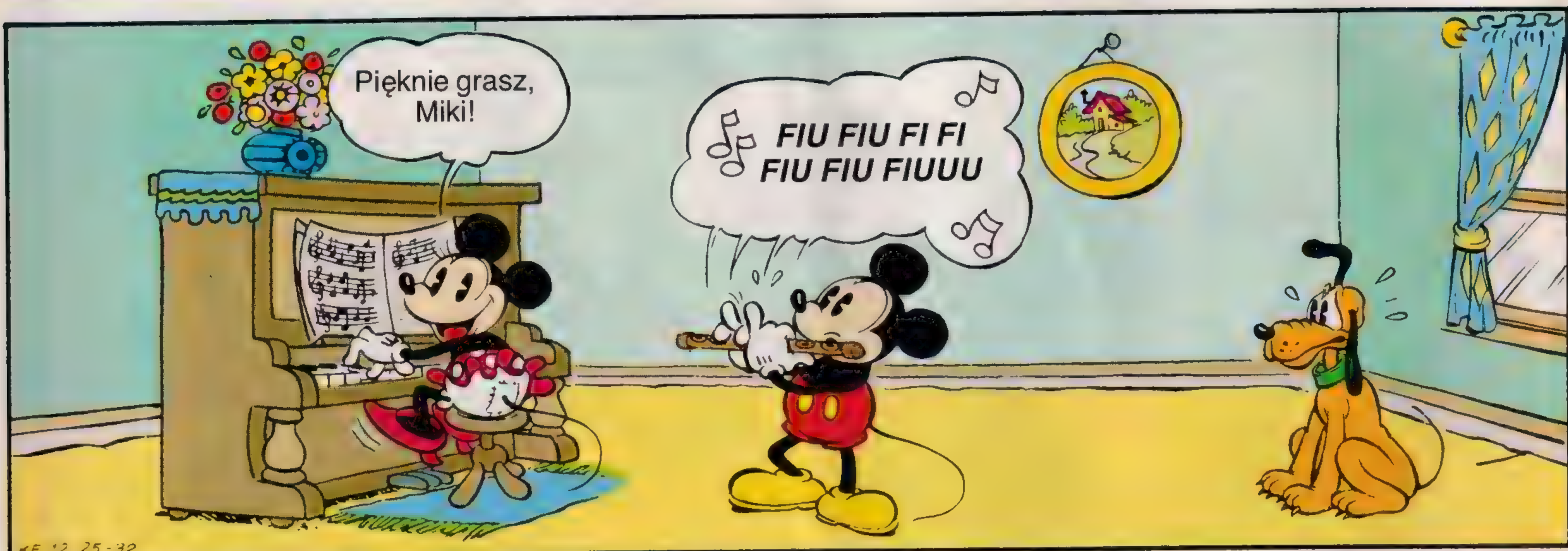


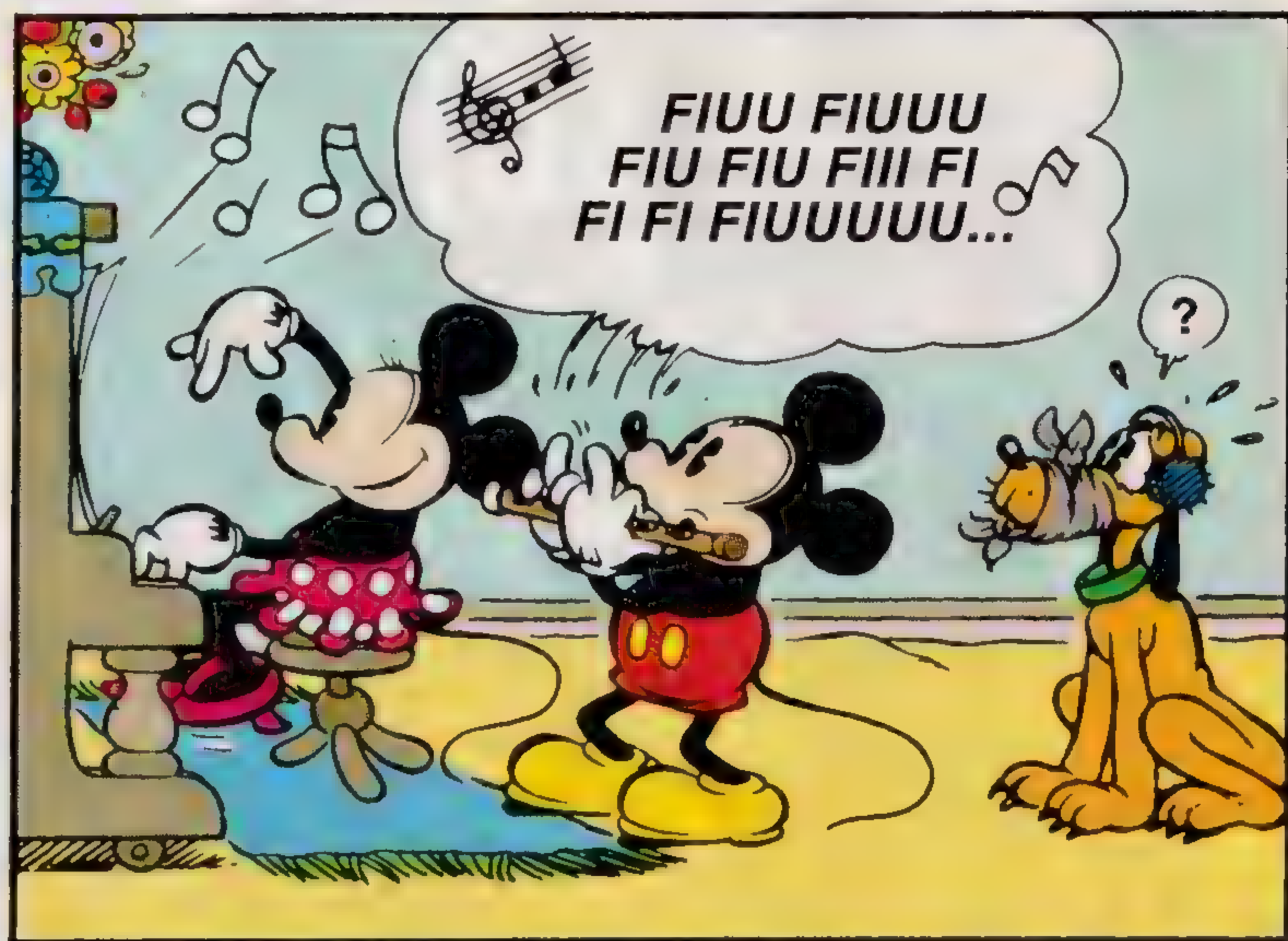
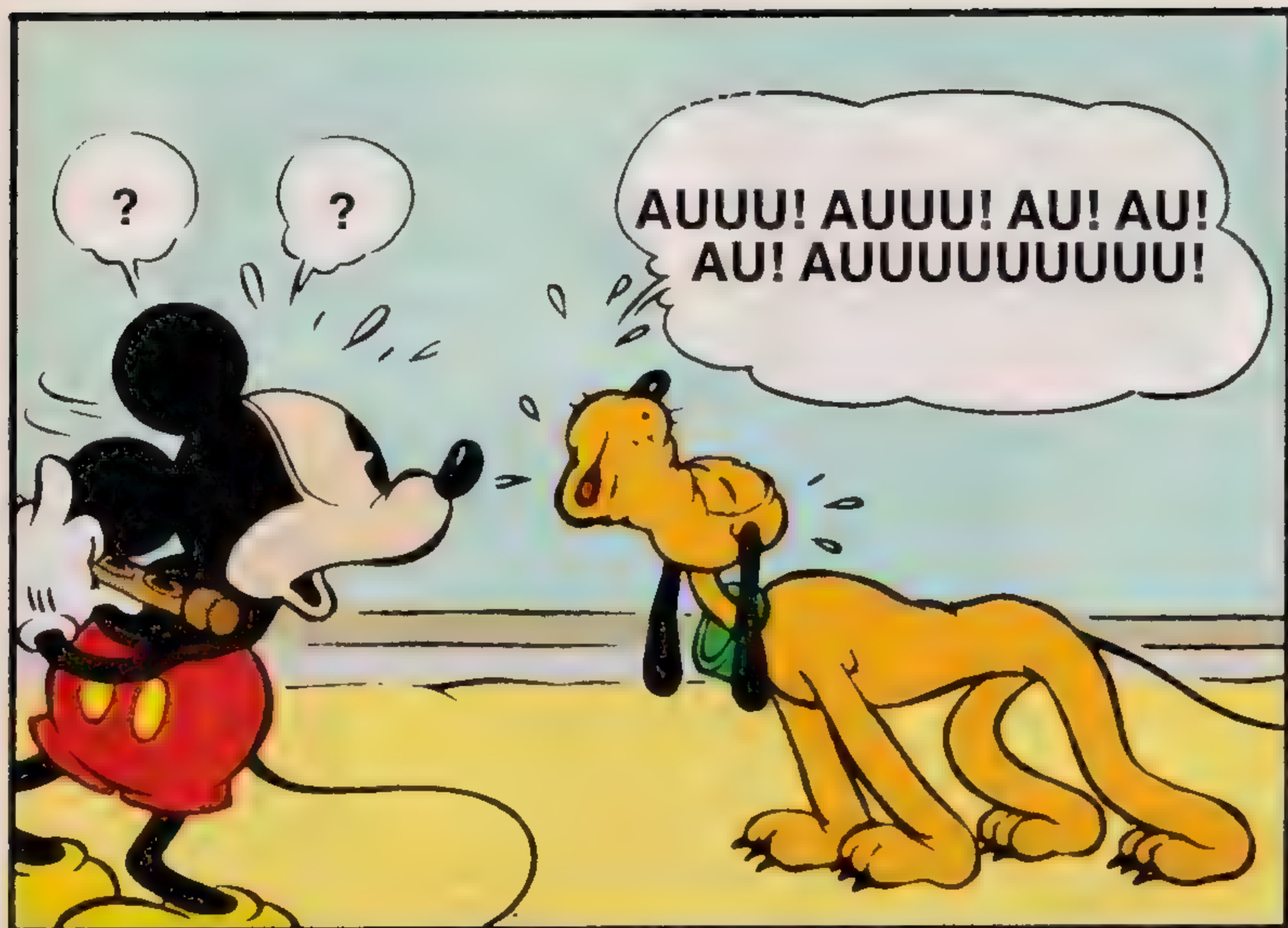


WALT
DISNEY

MYSZKA MIKI

Z udziałem publiczności





WALT DISNEY

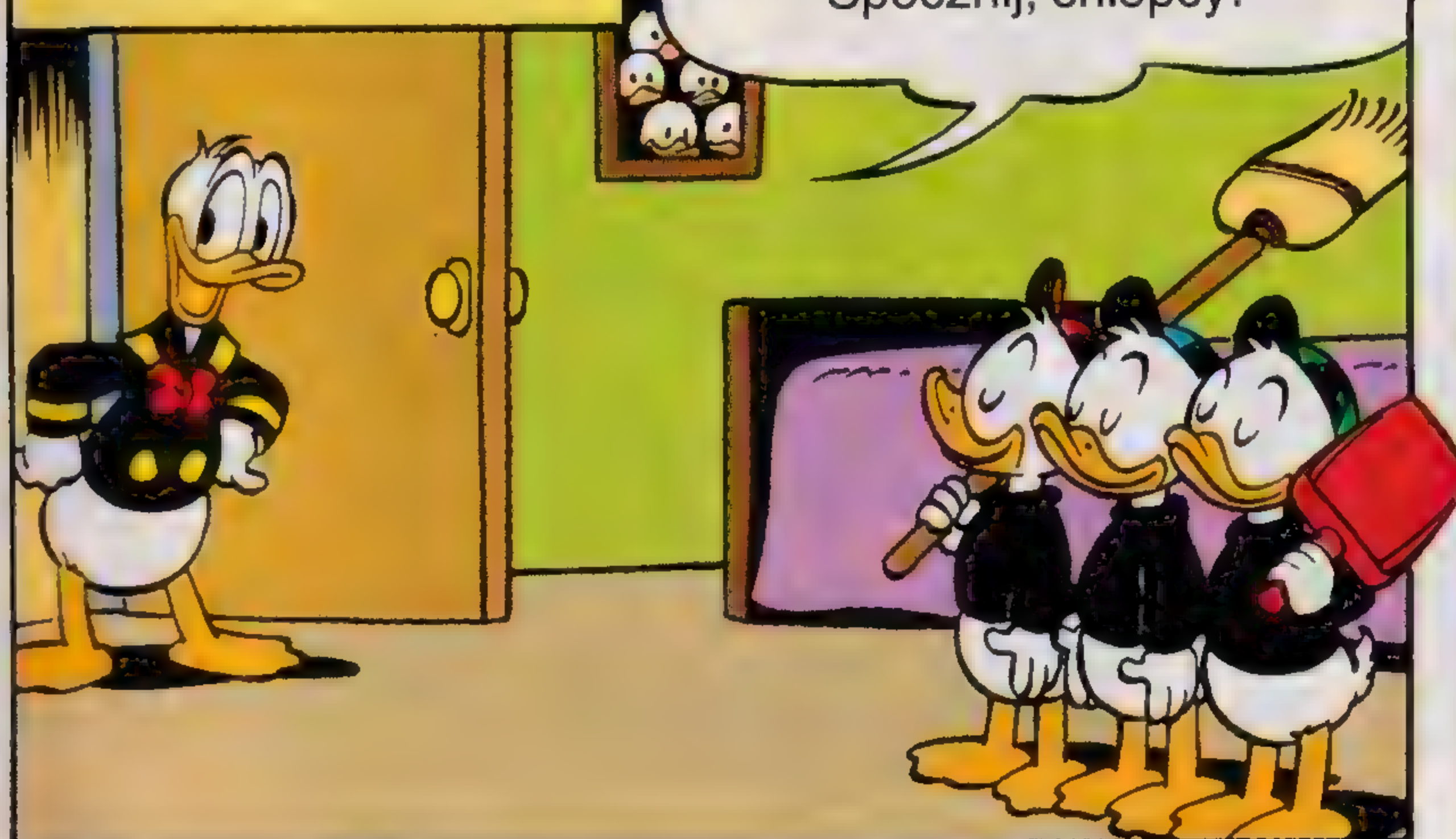
KACZOR DONALD

Kłopoty z dziećmiakami

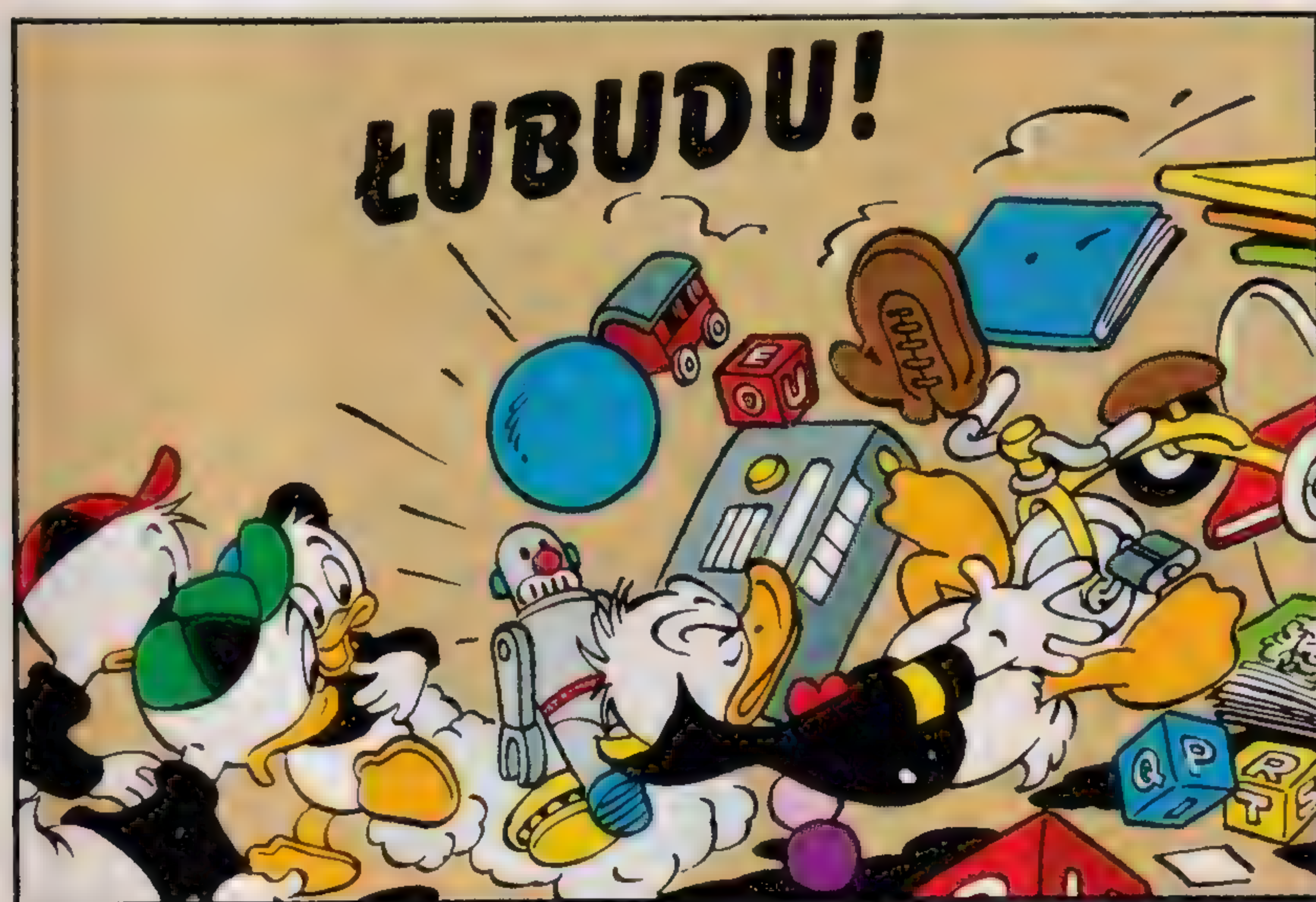
D93104



Trochę później...



Jeszcze tylko sprawdzę szafę...



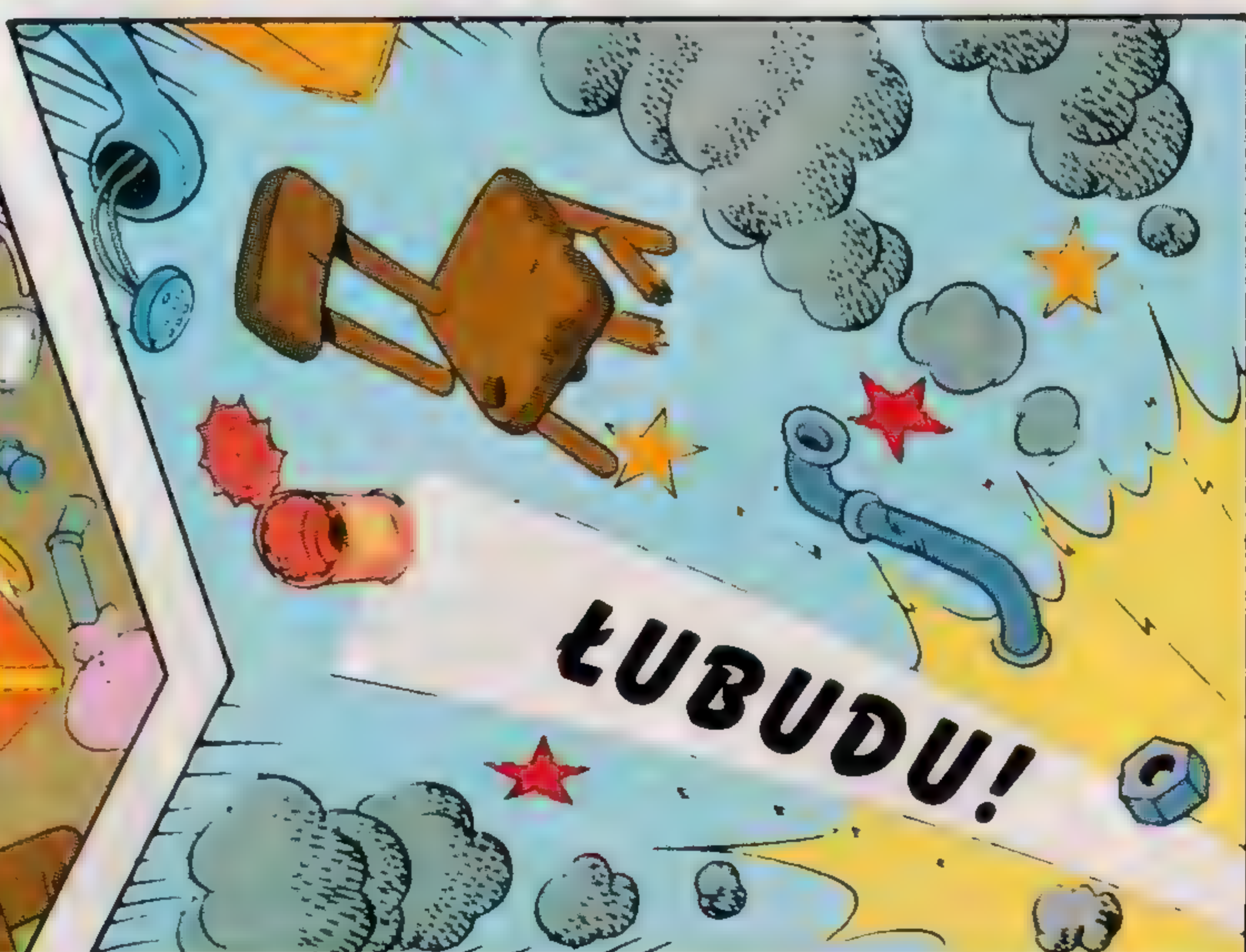
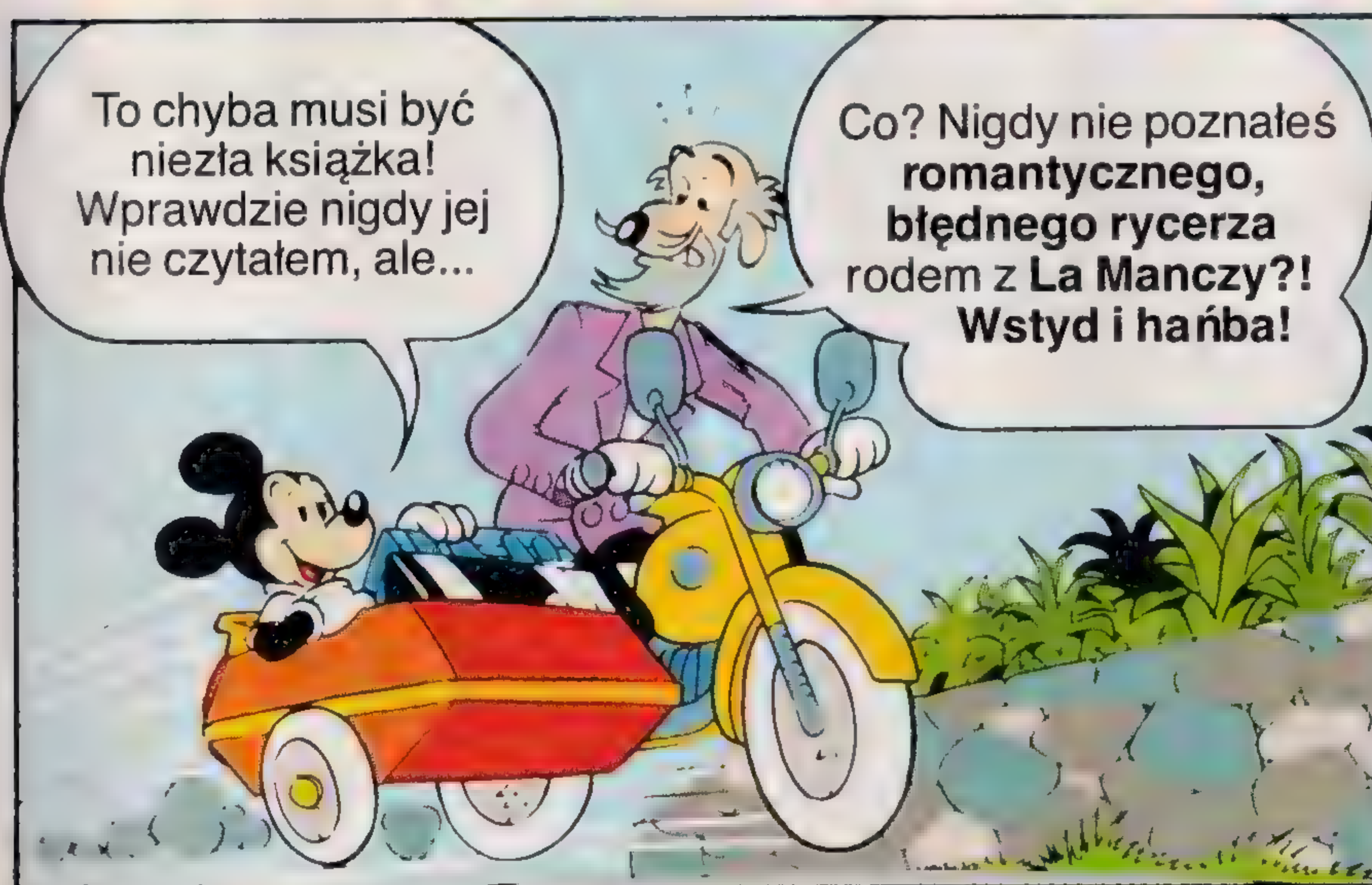


WALT
DISNEY

MYSZKA MIKI

Mysz z La Manczy











Później...

Czy zatrzymamy się na popas w tej
tawernie, mój wiemy giemku? Głód mi
doskwiera, już czas się posilić!

Jak pan sobie życzy,
ale mam nadzieję, że to
nie potrwa długo! Czas
mnie goni!

ROCKET BURGER

Jasny panie! To ona!

Dzień dobry, zaraz
przyjmę zamówienie!

Co znowu?

Najśłodsza niewiasto!
Patrzeć nie śmiem na
twoje oblicze, gdyż
oślepnę natychmiast
od blasku urody
twojej!

?!

Lecz musnąć cię dłonią raz jeden muszę,
by sprawdzić, czyś **jawą**, czyś **snem** jest tylko!

AAAAJ!

Błagam cię!
Zdradź mi swoje
imię!

AJAJ! Lulu!

PLASK!

Oczywiście!
Wiedziałem, że tak
będzie!

Nie! Zbyt pospolite to imię dla istoty wręcz boskiej!
To nie jest twoje imię!

Nie... nie jest?

Tyś jest **Dulcynea**! Tyś jest **piękno**! Tyś jest **ideał**,
o którym w głębi duszy marzy każdy mężczyzna!

Ekhm... To miło...

Przecież... Ech,
szkoda gadania!

Jeszcze później...

Zmęczonym, Sanczo! Poszukajmy nocnego schronienia w tym wspaniałym zamku!

Proszę uprzejmie! Wszystko mi jedno!



Panie, jesteście zaszczyceni, że zechciałeś przyjąć nasze skromne osoby pod swój prześwietny dach!

Dzięki! Macie tu klucz i czujcie się jak w domu!



Zaraz, chwila! Przecież to nas będzie kosztować!

Bzdura! Pan na zamku nie weźmie pieniędzy za bezinteresowną gościnność!



Fajnego masz szefa! Jeszcze nikt tak nie komplementował tej rudery!

Nic dziwnego!



Muszę przyznać, że coś pan w sobie ma! Przy panu wszyscy stają się jacyś tacy... radośni!

A może ja po prostu jestem zbyt wielkim malkontentem?

Coś mnie jednakowoż dręczy w głębi duszy!



Co takiego?

Myśl, że jestem li tylko uzurpatorem! Pragnę dnia, gdy oficjalnie nazwą mnie prawdziwym rycerzem! Boję się jednak, że dzień ten nigdy nie nadejdzie!

Ach, cieszymy się tym co mamy i nie wymagamy zbyt wiele! Dobrej nocy, wiemy Sanczo!

Dobrej nocy... Don!

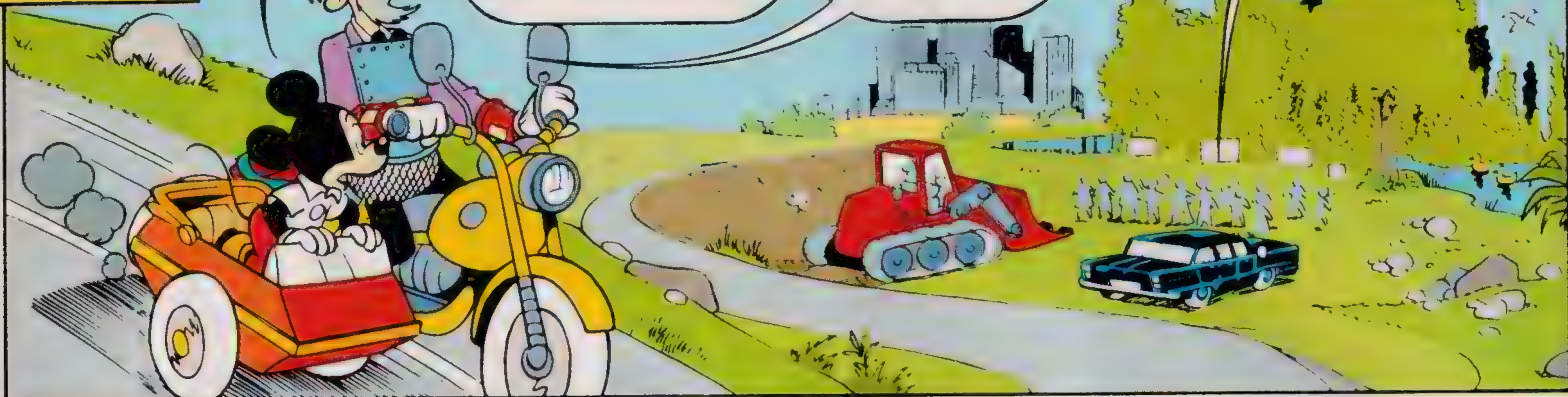


Rankiem
na przedmie-
ściach
Myszogrodu...

Już niedaleko! Zdążę
na uroczystość, jeśli...
Ej! Co się tam dzieje?

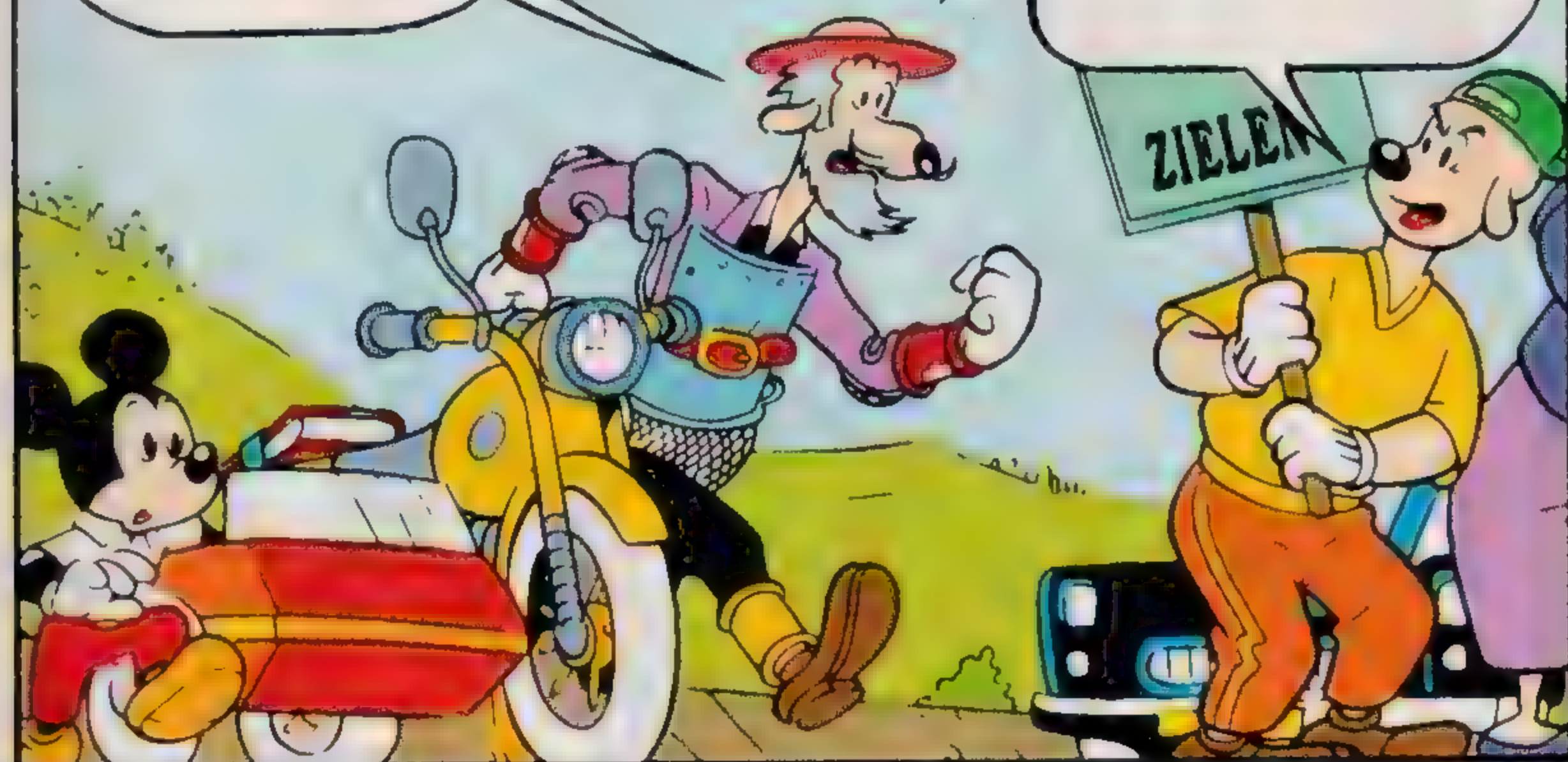
Zachłanni władcy
gnębią tłuszcę!

Dość niszczenia zieleni! Chrońmy
przyrodę! **Środowisko** przede
wszystkim!



Dobra kobieto,
skąd ten rwetes,
to poruszenie?

Chcą zrównać z ziemią pół naszego
parku, żeby postawić jakiś wielki
supermarket!



W limuzynie siedzi nowy właściciel tego
terenu i nic go nie obchodzą nasze protesty!

Na co jeszcze czekasz?
Do roboty! Szkoda się
cackać z tą bandą
krzykaczy!



Ha! Wielki smok ruszył, by siać twogę
i zniszczenie!



Stój, podły
potworze! Zatrzymaj
się, niecny nędzniku!
Stań do walki ze mną,
jeśli starczy ci
odwagi!

Z drogi, dziadek!
Tu się pracuje!



AAAA!

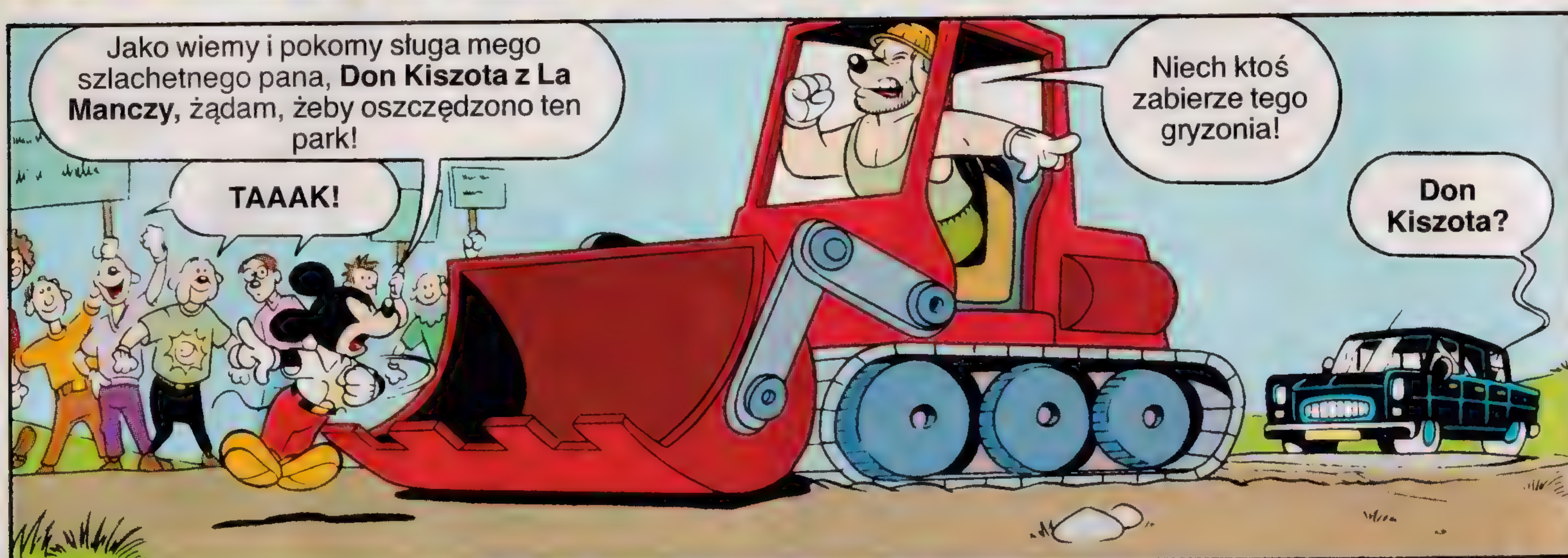
Ten podlec chciał przejechać
profesora!



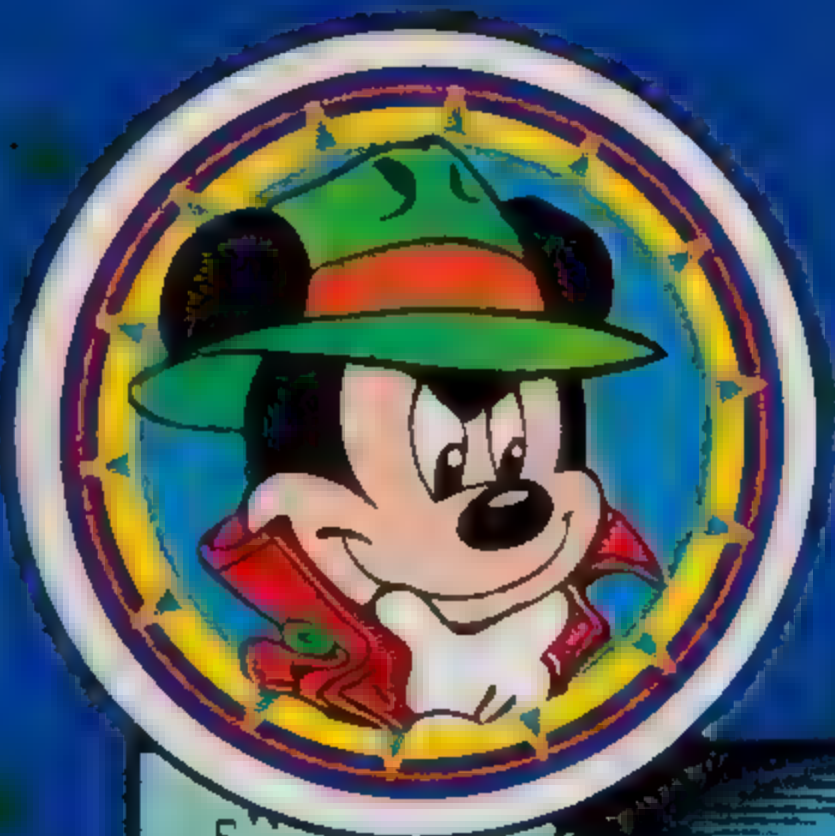
Chyba... nic
mi nie jest...

Nie pozwolę, żeby im to uszło
na sucho!



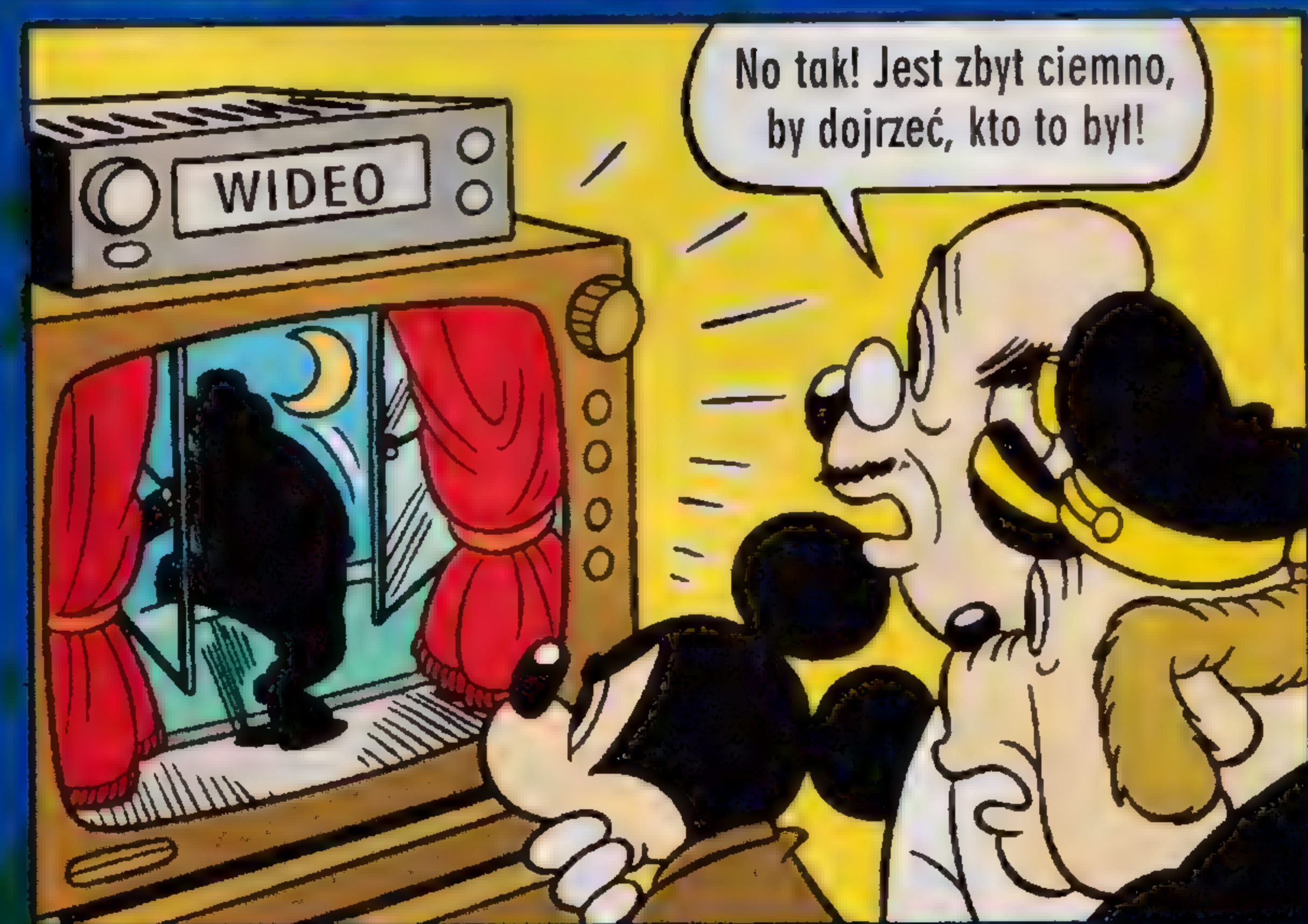
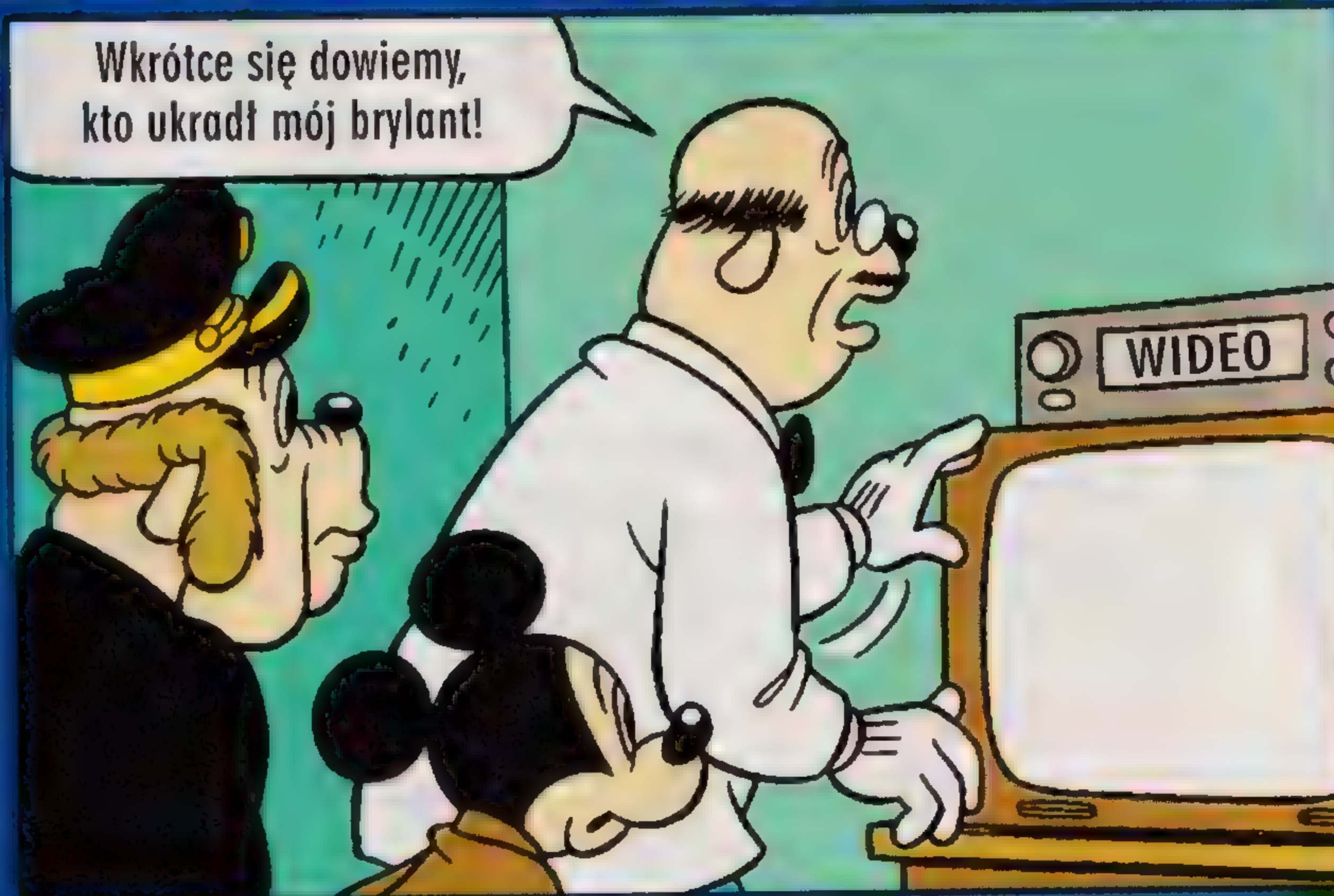




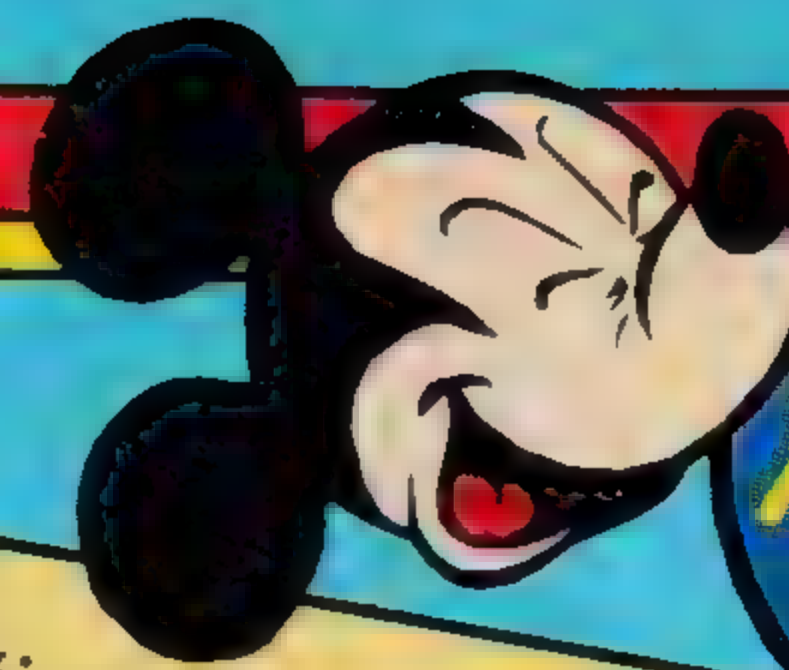


ZAGADKI MIKIEGO

NOCNY ZŁODZIEJ



FIGLE FIGLARZY

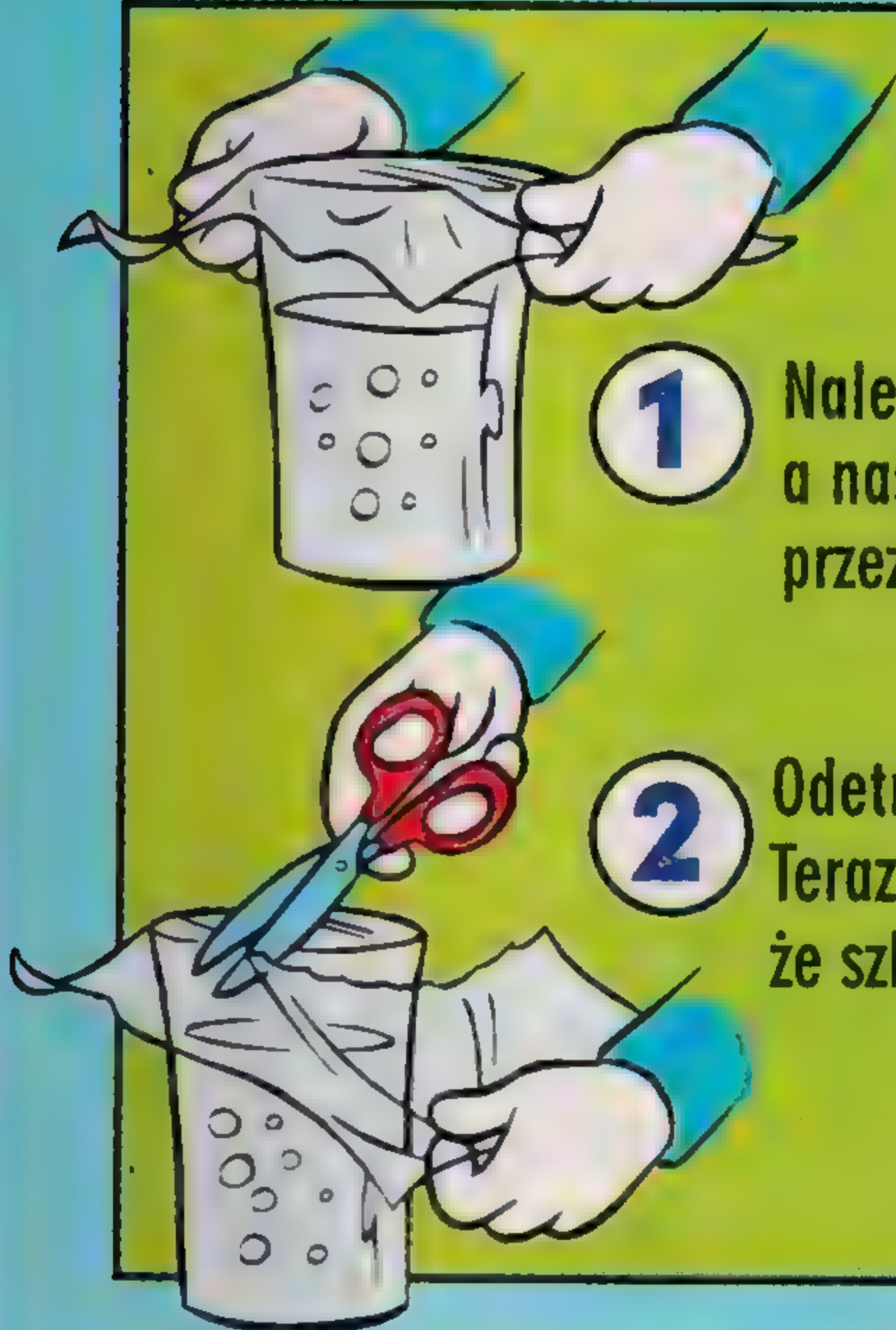


**DOWCIP
TYGODNIA**

– Mój syn skarży się, że pan profesor go prześladowuje!
– Tak?! To zaraz pan zobaczy, na czym to prześladowanie polega. Kaziu ile to jest 7×8 ?
– O widzisz tato, znowu zaczyna!
Kamil Kamiński ze Strzebielina.
Kamil otrzymuje plecak kaczkofana.



Szczelna szklanka



1 Nalej do szklanki napój, a następnie naciągnij na nią przezroczystą folię kuchenną.

2 Odetnij wystające kawałki folii. Teraz już nikt nie spostrzeże, że szklanka jest zamknięta.

Donald miał pecha i oblał się wodą.



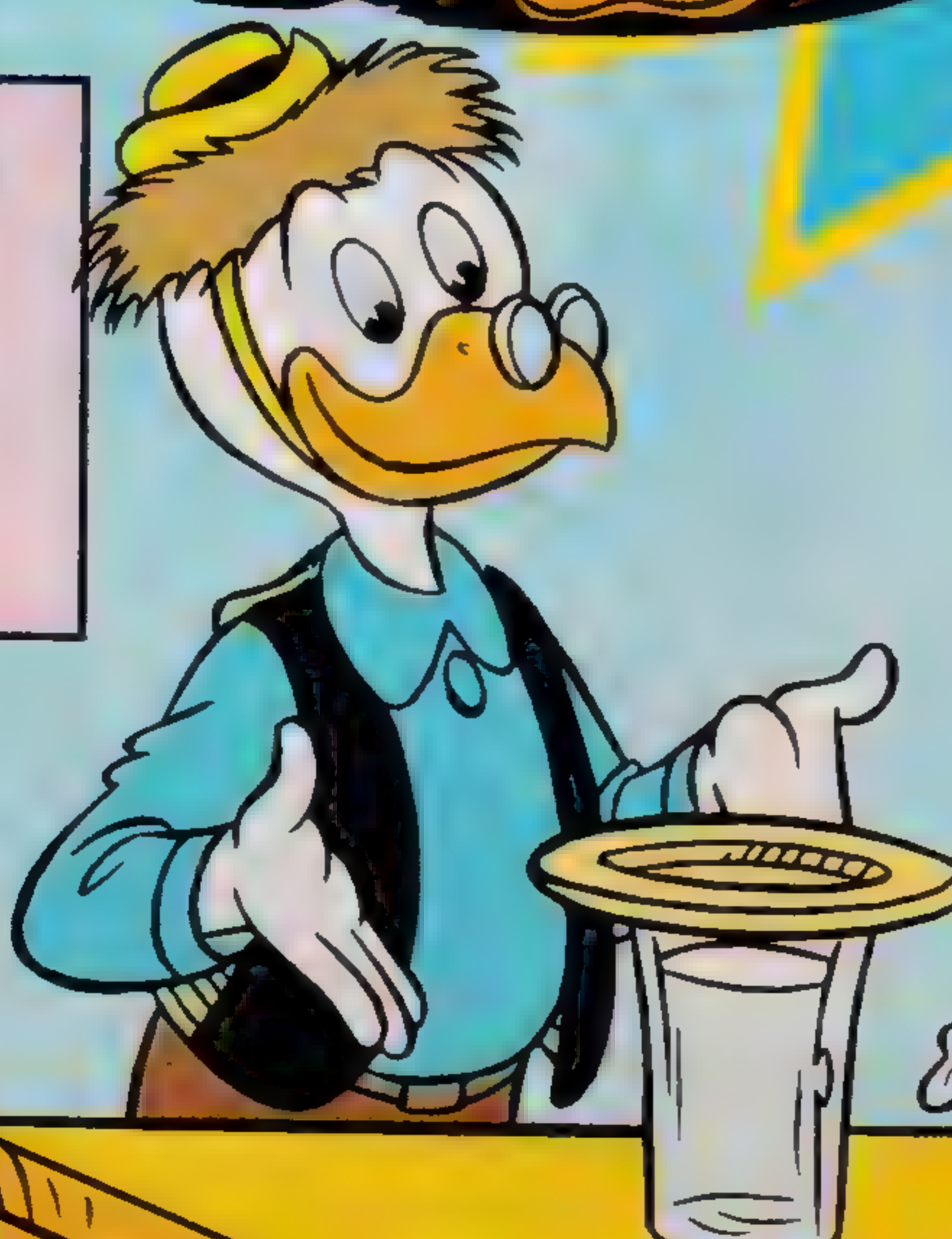
Daisy miała więcej szczęścia, ale nie zdołała wypić ani kropli.

– Kaziu, dlaczego bijesz młodszego kolegę?!
– Bo w zeszłym roku nazwał mnie nosorożcem!
– I dopiero teraz go bijesz?
– Bo dopiero wczoraj pierwszy raz byłem w zoo.
Agnieszka Fabisiak z Wągrowca

**EKSPERYMENTY
Z DIODAKIEM**

Pojawiam się i znikam!

Położ na stole znaczek pocztowy (albo inny mały obrazek) i postaw na nim szklankę. Znaczek będzie dobrze widoczny.

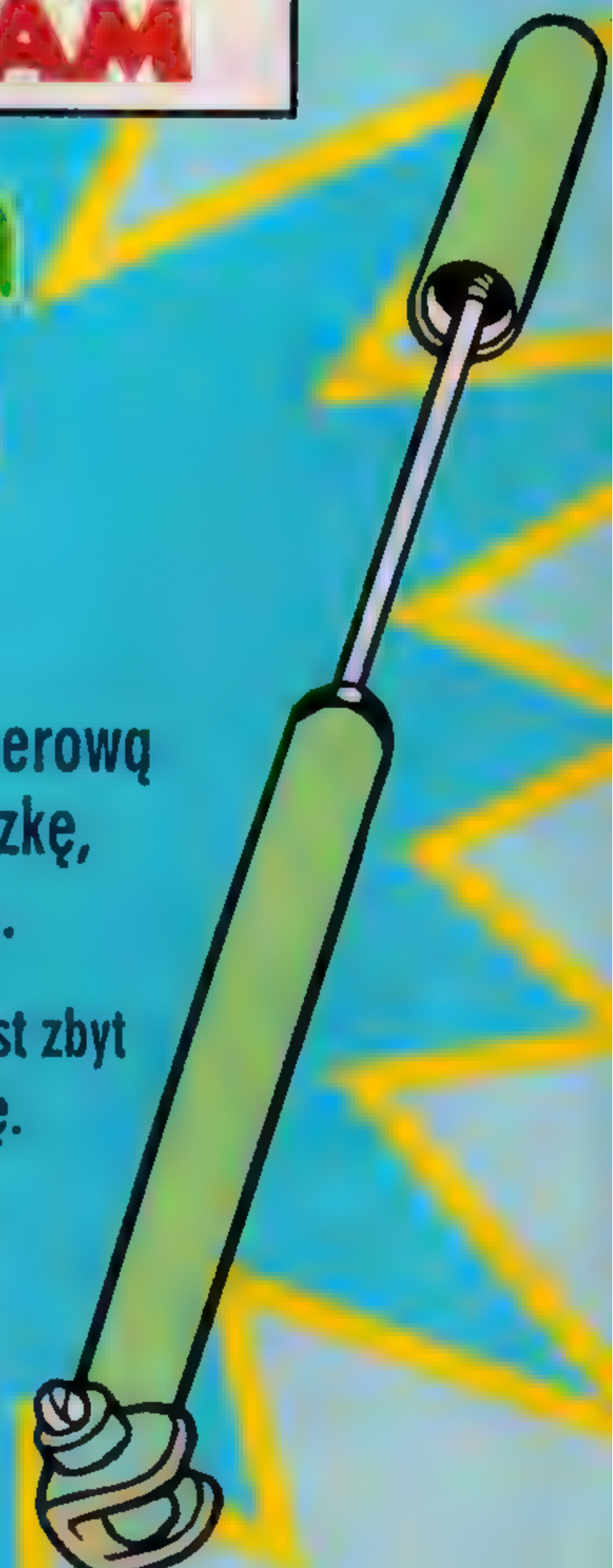


ZRÓB TO SAM

Pompkowa wyrzutnia

Weź pompkę do roweru i wysuń z niej rączkę. Do wentyla wetknij małą, papierową kuleczkę. Gdy naciśniesz rączkę, papierek pofrunie w górę.

Większość papierowych kuleczek jest zbyt lekka, by zrobić komuś krzywdę. Jednak na wszelki wypadek nie celuj swoim pociskiem w innych ludzi!

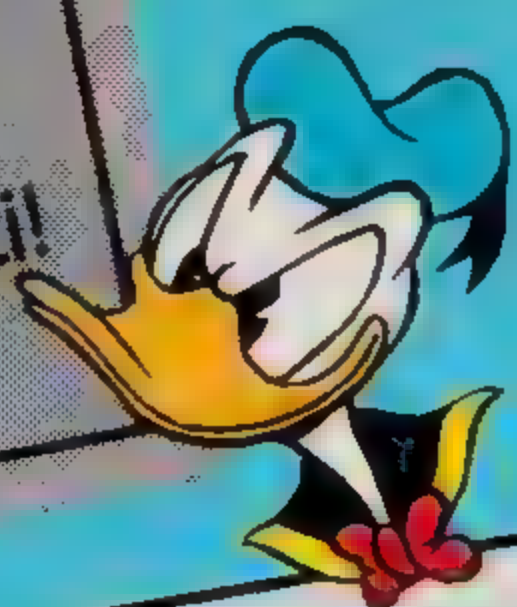


Teraz nalej wody do szklanki i połów na niej spodek. Znaczek zniknie!

Co się stało?
Woda zmieni kierunek padania promieni światła na obrazek. Wskutek tego będzie go można zobaczyć, jedynie spoglądając nań bezpośrednio z góry – w tym jednak przeszkodzi spodek.



Początkujący pilot wycieczek przychodzi do psychiatry:
– Panie doktorze, dręczy mnie koszar.
Wydaje mi się, że ktoś ciągle za mną chodzi!
Julia Sudyka z Krakowa



Pan już u nas był? – pyta fryzjer klienta.
– Nie, to ucho straciłem na wojnie.
Kamil Kamiński ze Strzebielina



Były tu Smerfy

W niektórych domach ubikacje zmywane są niebieską wodą. Na kolor ten barwią ją rozmaite środki higieniczne, znajdujące się w muszli klozetowej lub spłucze. Jeśli twój kolega ma coś takiego w swojej ubikacji, zapytaj się go grzecznie, czy często korzystają z niej smerfy.

Jeżeli chcesz zrobić ten dowcip komuś, kto nie spłukuje ustępu niebieską wodą, to po prostu nasyp do muszli trochę błękitnego barwnika!

MAGICZNE PUDEŁKO



1 Weź pudełko po zapalniczkach i wyjmij z niego szufladkę. Potem rozetnij ją na dwie równe części, w poprzek. Następnie zetknij je ze sobą, wsadź do nich zapalniczki i ostrożnie wsuń wszystko do pudełeczka.

2 Weź pudełko do rąk. Trzymaj je lekko pochylone. Potem wysuń górną część szufladki. Oczywiście, będzie ona pusta! Wsuń szufladkę z powrotem na miejsce.



Wysuwasz szufladkę od góry – jest pusta!

3 Teraz popchnij szufladkę od dołu. Zapalniczki przesuną jej górną część – i w ten sposób z pustej stanie się ona pełna!

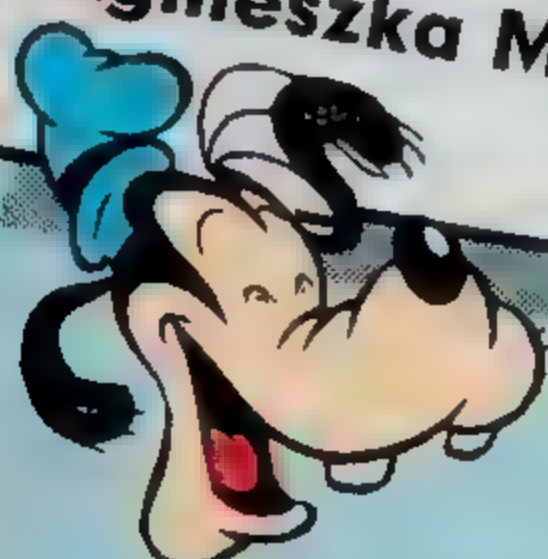


Popychasz szufladkę od dołu – jest pełna!

Żona do męża:
– Przy drzwiach stoi facet, który mówi, że jesteś mu winien pieniądze.
– A jak wygląda?
– Tak, że lepiej mu oddaj!
Magda Strojek z Warszawy



Jaś nie może dosięgnąć dzwonka u drzwi. Z pomocą przychodzi mu przechodzący starszy pan, który naciska dzwonek.
– Nie wiem jak pan – mówi Jasio – ale ja pryskam!
Agnieszka Moskwa z Łędzin



Żona do męża:
– Czy ty myślisz, że ja przez całe życie mogę chodzić w jednym futrze?!
– Czemu nie, skoro królik może...
Emilia Antkowiak z Gryfina

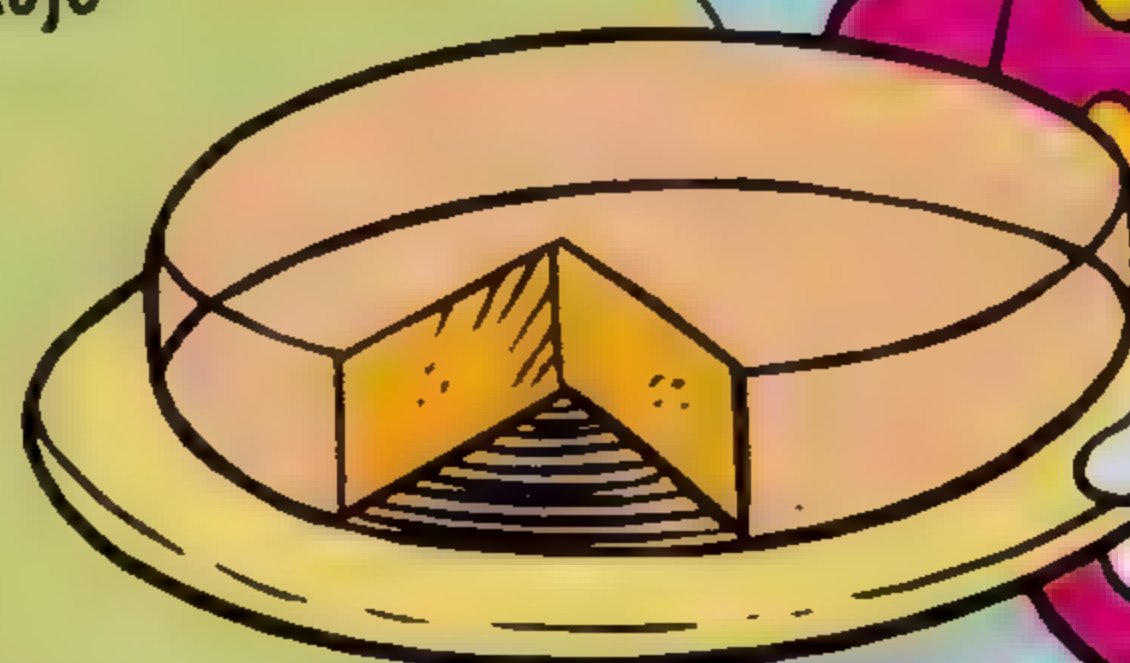
Ale numer!

Brakujący kawałek

W cieście, które właśnie upiekła Babcia Kaczka, brakuje jednego kawałka!

Gdzie on jest?

Odwróć rysunek do góry nogami, a od razu zobaczysz, gdzie podziła się brakująca część placaka!





KLUB DETEKTYWA DETEKTYWI W AKCJI!



PAMIĄTKOWE ZDJĘCIE

? Złośliwi siostrzeńcy wycięli ze zdjęcia postać Donalda. Czy wiesz, który z fragmentów pasuje do obrazka?



PRZYGODA W KOSMOSIE
Diodak testuje swój nowy statek kosmiczny. Na którym satelicie wylądować, jeśli za każdym razem będzie wybierał najdłuższą trasę pomiędzy planetami?

GOOFY CZARODZIEJ

Goofy wypowiedział magiczne słowa... i wyczarował królika.

Jeśli chcesz wiedzieć co to za zaklęcie, wpisz nazwy przedmiotów do logogryfu i odczytaj hasło.



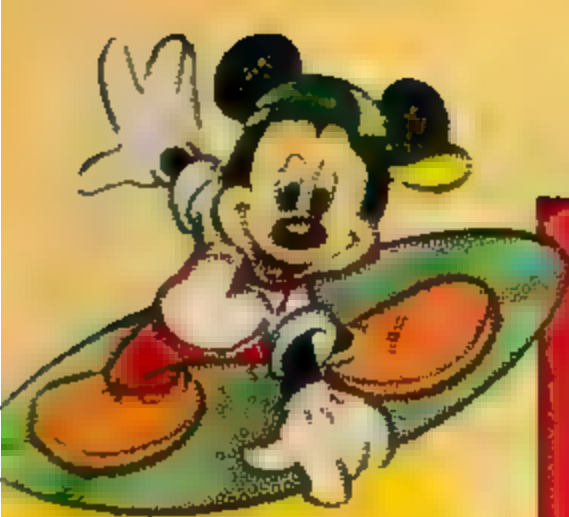
Nie musisz wcale być wykwalifikowanym pilotem, aby rozwiązać tę zagadkę. Przyjrzyj się nazwom linii lotniczych. Do których, zaznaczonych na mapie krajów należą?

LOTEM BLIŻEJ



ROZWIĄZANIA:

1. Fragment nr 7.
2. Wielka Brytania – British Airways, Norwegia, Szwecja – SAS, Francja – Air France, Hiszpania – Iberia, Niemcy – Lufthansa, Włochy – Alitalia.
3. Diodak wylądował na satelicie A.
4. Zaklęcie to ABRAKADABRA.



KOMPUTEROWA MYSZKA



CYBERKONKURS DLA KAŻDEGO!

4 KOMPUTEROWE ZAGADKI DO ROZWIĄZANIA!

MOŻESZ WYGRAĆ KOMPUTER I ZESTAW WSPANIAŁYCH GIER!

W czterech kolejnych numerach „Kaczora Donalda” ukaza się zadania konkursowe. Musisz je rozwiązać, a na kartkę pocztową nakleić kupony z numerów 37, 38, 39. Wśród osób, które przysła poprawne rozwiązania co najmniej 3 zadań, rozlosujemy nagrodę główną konkursu – komputer multimedialny OPTIMUS wraz z zestawem gier.

Na odpowiedzi czekamy dopiero po ukazaniu się ostatniego zadania konkursowego!



2	2			1	1			
2	2	1	1	2	1	1		
2	2	1	1		2	1		1 1
	2		2	3		1		2
	2		1		2	1	1	3
2	2		1	2	2	1	1	2
	1	1	1	2		2	2	1 1
1	1	1		2	3		2	
1	1	1	1	1	2		2	
1					1	1	1	

SAPER

Uwaga! Znalazłeś się na obszarze komputerowo zaminowanym!

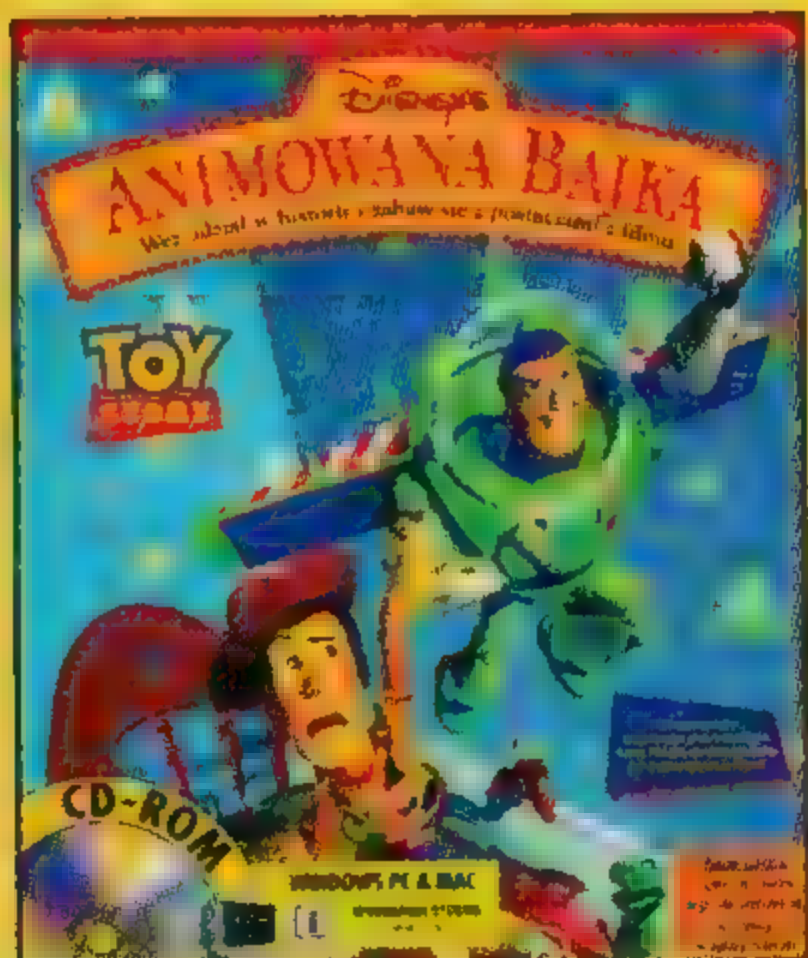
Teren jest podzielony na kwadratowe pola.

Na niektórych z nich znajdują się miny.

Cyfra w każdej kratce wskazuje, z iloma

zaminowanymi polami sąsiaduje dany kwadracik.

Twoim zadaniem jest stwierdzenie, ile min zostało ukrytych na pokazanym terenie.



ętniej sprzeda
miliarderni
le miliarderni
czytałem się
ek o operze,
ić za znawcę!

TWÓJ WŁASNY TEKSTUROWY KOMPUTER!

SAM GO SKONSTRUOWANIE!

SAM GO ZAPROGRAMOWANIE!

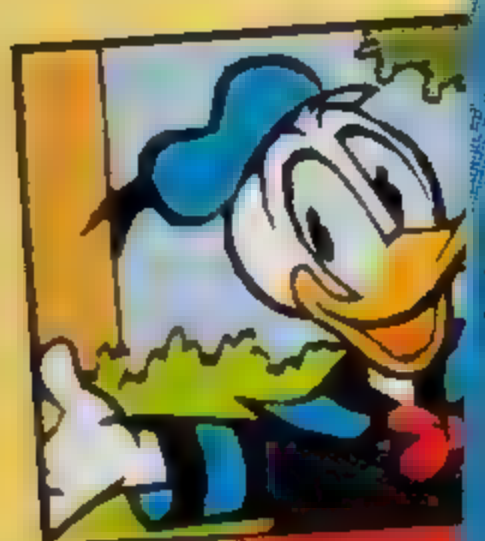
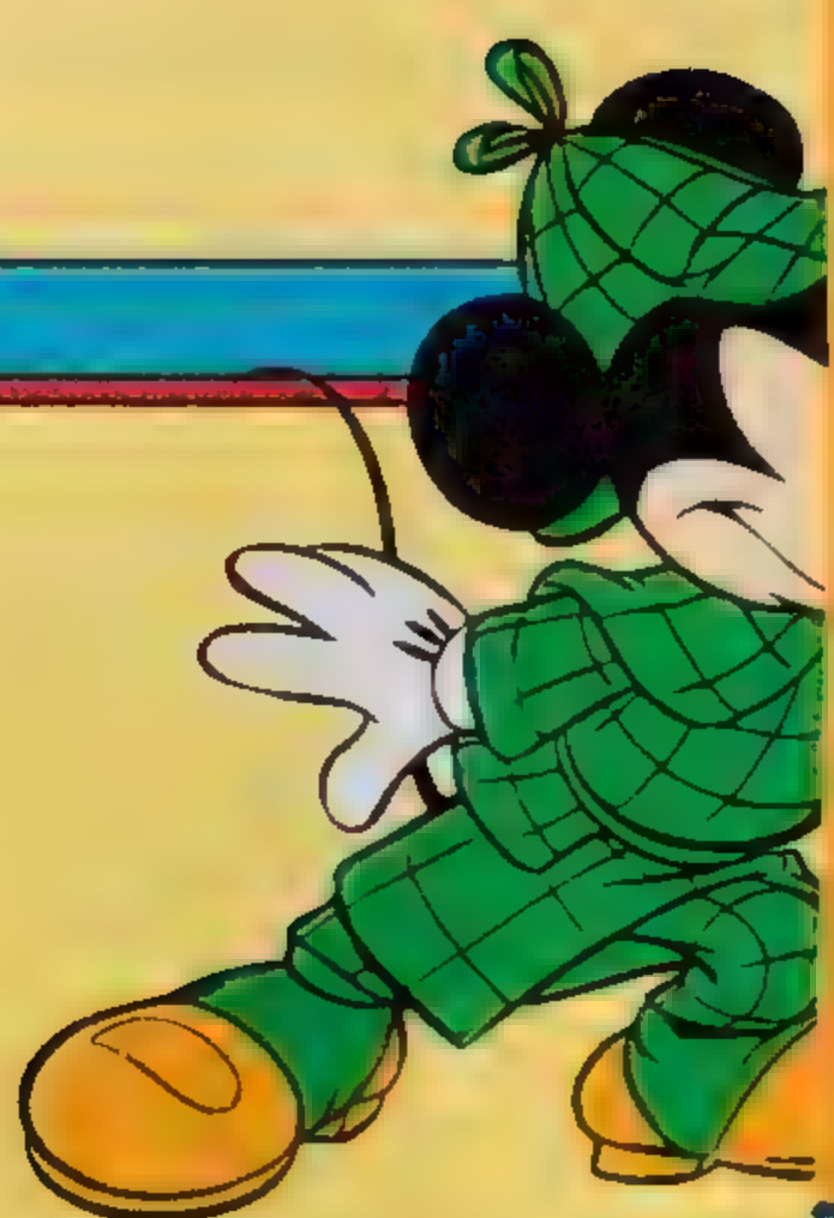
SAM NAPISZESZ PROGRAM!



ZOSTAŃ KONSTRUKTOREM!

Po raz pierwszy w życiu masz możliwość przeistoczenia się w konstruktora komputerów. Nieszykłe uważaie przeczytaj całą instrukcję. Zadanie, które przed tobą stoi wcale nie jest łatwe, ale na pewno sobie z nim poradzisz. Oto kilka rad, dzięki którym twój komputer będzie działał bez zarzutu:

1. Przygotuj dużo spinaczy biurowych i dobry klej.
2. Pozaginaj dokładnie wszystkie elementy według zaznaczonych linii.
3. Powierzchnie, które masz ze sobą skleić, są parami oznaczone tymi samymi liczbami (dodatkowo tym samym kolorem). W czasie sklejania koniecznie przestrzegaj kolejności liczb. Na niektórych powierzchniach widnieją również litery. Oznaczają one, jak zestawiać ze sobą sklejane elementy – A musi pasować do A, B do B.
4. Po posmarowaniu klejem każdej pary sklejanych elementów, docisnij je do siebie, zepnij spinaczem i odłóż na bok, aby klej wyschnął.
5. Zadanie nie jest łatwe, więc może będziesz musiał poprosić o pomoc kogoś starszego.



8



PAMIĄTKO ZDJĘCIE



7
Złośliwi się
Czy wiesz,



ZOSTAŃ PROGRAMISTĄ!

Niech naszą kategorią obiektów będą POTRAWY, a trzy cechy to: czy jest słodkie, czy je się to na ciepło, czy jest płynne. Oto zestaw sześciu pytań: PROGRAM: POTRAWY

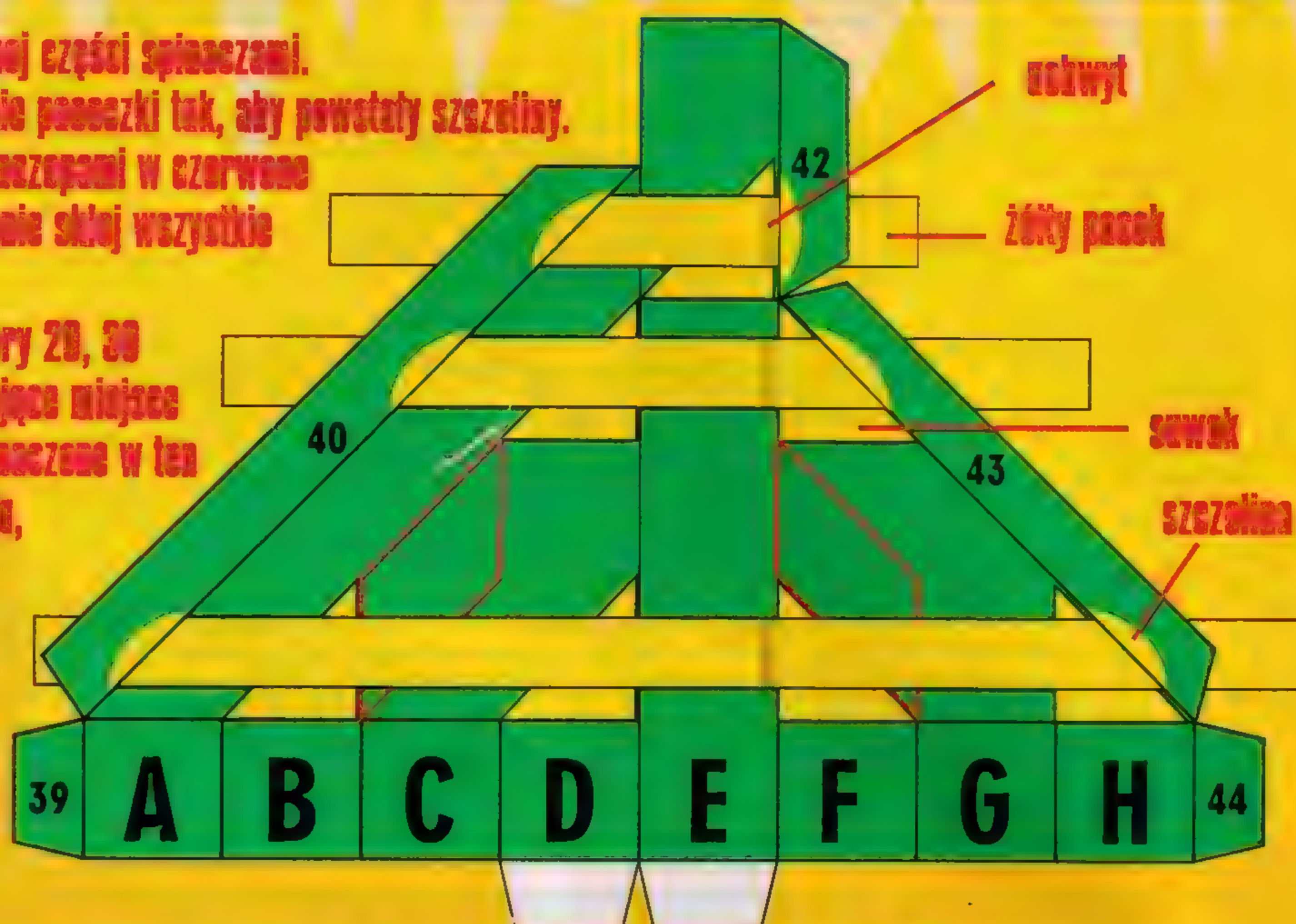
1. Czy potrawa jest słodka?
2. Czy potrawa nie jest słodka?
3. Czy potrawę jesz na zimno?
4. Czy potrawy nie jesz na zimno?
5. Czy potrawa jest płynna?
6. Czy potrawa nie jest płynna?

PRZYKŁAD

Toraz najtrudniejszy moment całej zabawy: musisz znaleźć osiem potraw, które pasują do kompilatora.

A — nie słodka/nie zimna/nie płynna ⇒ KOTLET
B — nie słodka/nie zimna/płynna ⇒ ZUPA
C — nie słodka/zimna/nie płynna ⇒ KISZONA KAPUSTA
D — nie słodka/zimna/płynna ⇒ KEFIR
E — słodka/nie zimna/nie płynna ⇒ GOFER
F — słodka/nie zimna/płynna ⇒ CZOKOLADA NA GORĄCO
G — słodka/zimna/nie płynna ⇒ LODY
H — słodka/zimna/płynna ⇒ COCA COLA

ZOSTAŃ KONSTRUKTOREM!



Następnie sklej pudełko. Wewnętrzna część komputera przyklej do spodu pudełka tak, żeby uchwyty żółtych pasków weszły się w odpowiednie otwory w pudełku.

Zaczekaj, aż klej wyschnie i dopiero wtedy wypróbuj działanie twojego komputera.

ZOSTAŃ UŻYTKOWNIKIEM KOMPUTERA!

sawaków wypadnie ona z jednego z ośmiu dolnych otworów. Teraz wystarczy tylko wyciąć karty programisty i zacząć zabawę.

Nasz tekstowy komputer jest dość prosty i wykonuje tylko jeden rodzaj programów — rozpoznaje różne rzeczy na podstawie ich cech.

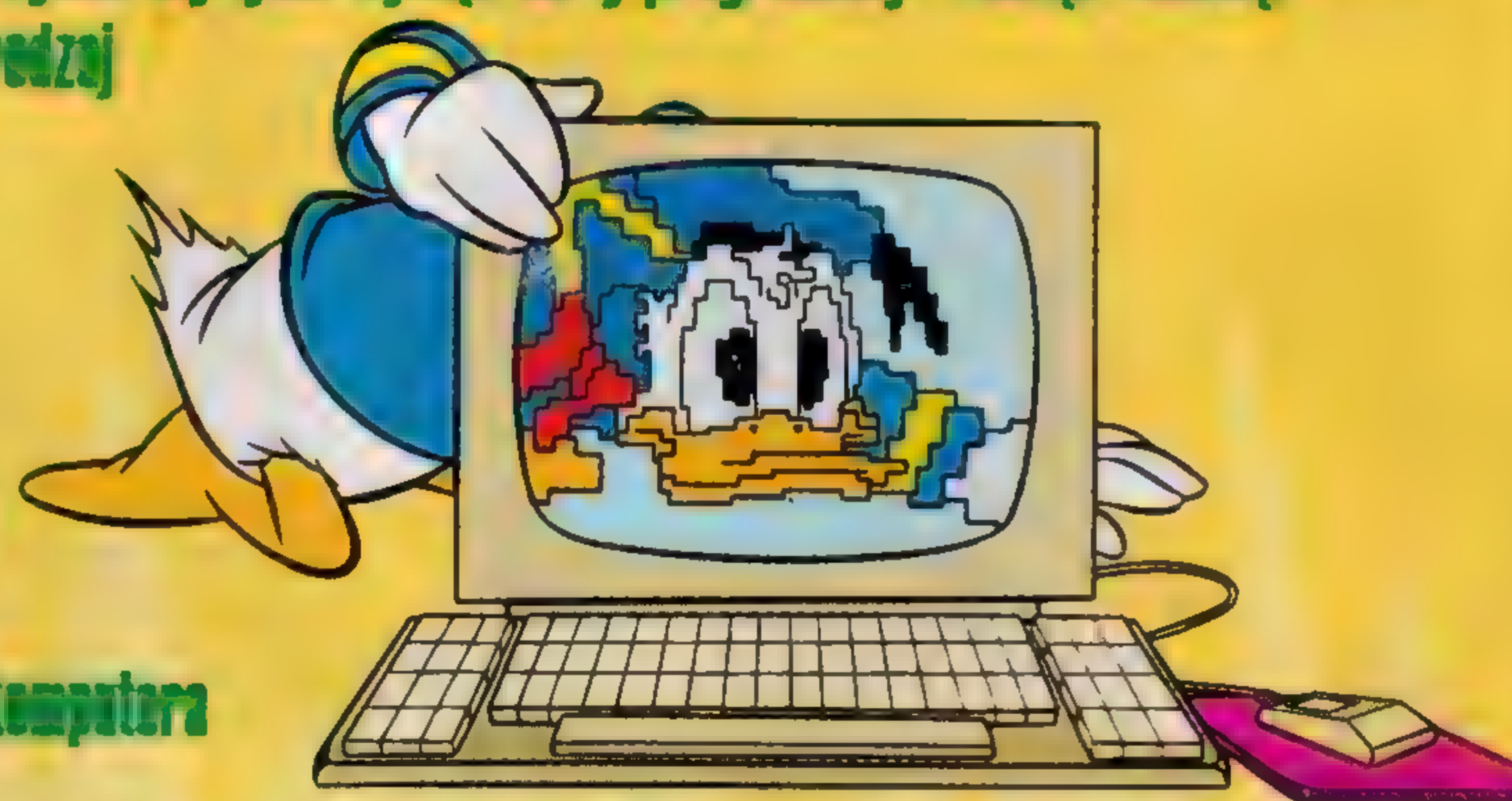
Na początek proponujemy kilka gotowych programów.

Następnie możesz układać sam.

Na każdej karcie programisty znajduje się osiem obiektów, należących do tej samej grupy — na przykład ZWIERZĘTA. Każdemu z tych obiektów przypisano są trzy cechy. W naszym przykładzie: czy ma ogon, czy ma futro, czy jest udomowione. Sawaki swojego komputera ustawiasz zgodnie z opisem na karcie programisty.

Potem uruchamiasz komputer — do okrągłego otworu wrzucasz małą, papierową kulczkę, która wypadnie w jednej z dolnych szufladek. Sprawdzasz odpowiedź komputera na odwrocie karty programisty. Ale numer! Zgadza się!

Działanie komputera jest bardzo proste. Do górnego, owalnego otworu wrzucasz małą, papierową kulkę. W zależności od położenia



KOMPILATOR

2;	4;	6	-	A
2;	4;	5	-	B
2;	3;	6	-	C
2;	3;	5	-	D
1;	4;	6	-	E
1;	4;	5	-	F
1;	3;	6	-	G
1;	3;	5	-	H

Komputer można też wykorzystać do pokazów czarodziejskich lub zakładów. Wrzucasz koledze listę ośmiu obiektów (np. zwierząt) i każesz wybrać jedno z nich. Następnie zadajesz trzy pytania: czy zwierzę ma ogon, futro i czy jest udomowione?

„Teraz mój magiczny komputer — mówisz — wskaże zwierzę, które wybrałeś!”

Ustawiasz sawaki zgodnie z odpowiedziami kolegi, wrzucasz kulkę do otworu, sprawdzasz wynik na karcie programisty i z tryumfem obwieszczasz, że komputer wskazał rozwiązanie...



WALT
DISNEY

WUWEK SKNERUS

Opera za dziesięć centów



Oto słynna opera La Kwenice, należąca do rodziny Bassopfondich, a już wkrótce – moja własność!

Od dawna przymierzasz się do tego teatru, ale jak na razie nic z tego nie wychodzi, więc co...



Czas najwyższy podjąć zdecydowane kroki! Dowiedziałem się, że **Forsant** chce mnie uprzedzić! Ponoć już złożył ofertę kupna!

LA KWENICE



Tenore Bassopfondo to wielki **miłośnik sztuki!**

Na pewno chętniej sprzeda teatr także miłośnikowi sztuki, niż byle miliardrowi – dlatego nazywałem się **dość** książek o operze, żeby uchodzić za **znawcę!**

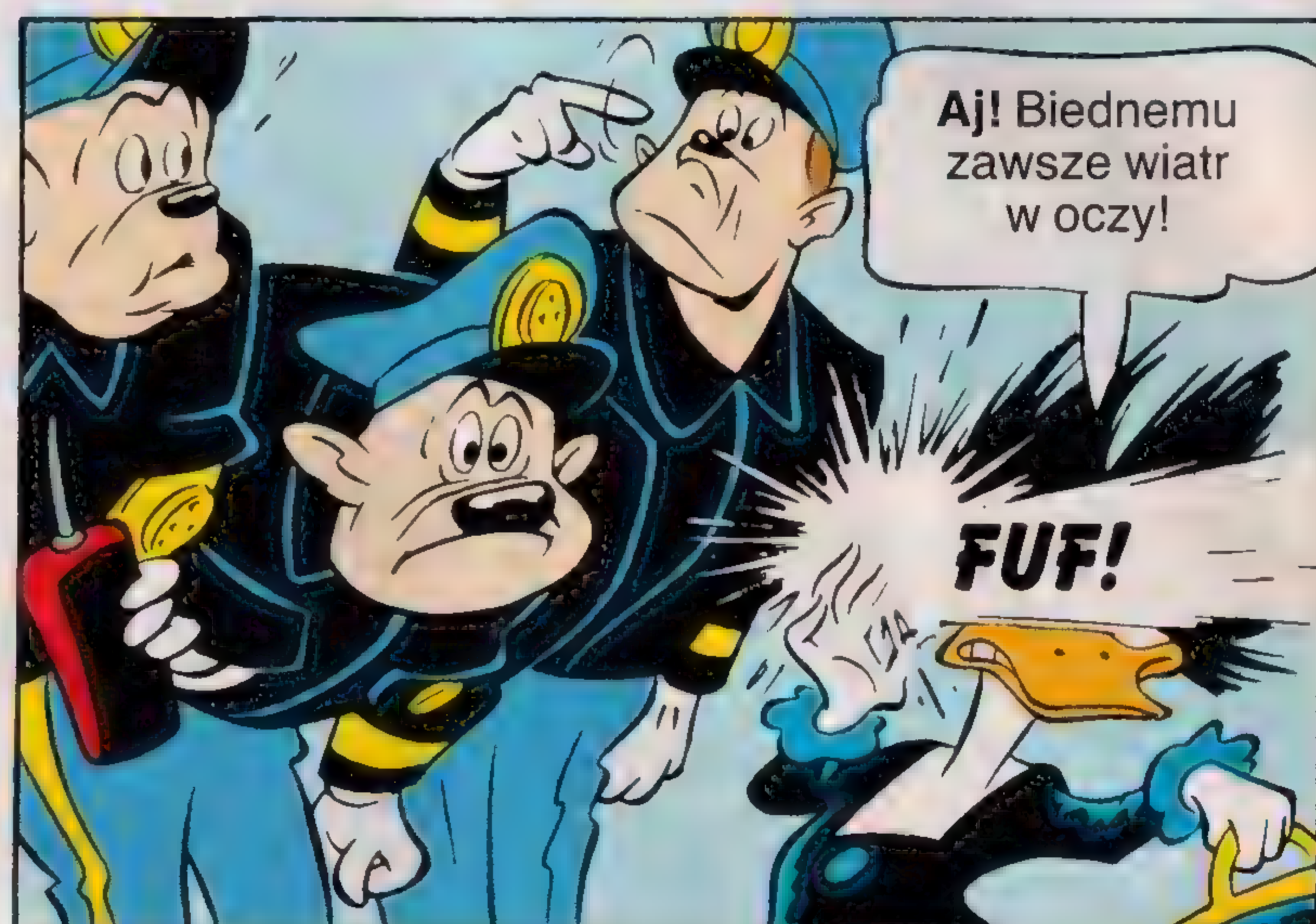


Dziś wieczorem spotkam się z Bassopfondim na przedstawieniu – a dziesięciocentówka będzie moją **inspiracją** podczas negocjacji!



Dziesięciocentówka!
Ha!

Dziś wieczorem będziesz raczej **kwiczał** jak **zarzynany sopran!**











Rozpoczął się
pierwszy numer...

„Czarodziejski Flet”!
Zapomnijmy na chwilę
o interesach!

Pomocy! Pomocy!
Pomocy!



Straszliwy smok za mną
krok w krok...

Smok, teraz ty!
Wchodzisz!



Zaraz się przekonamy, jak mi
wychodzi zianie ogniem!



WUCH!

JAUC!



Chyba się poparzyłam... Strasznie
gorące te płomienie! I co teraz?



Giń, bestio, giń!
Niechaj dopełni się
twój los!

Triumf! Triumf!



Jak dla kogo!

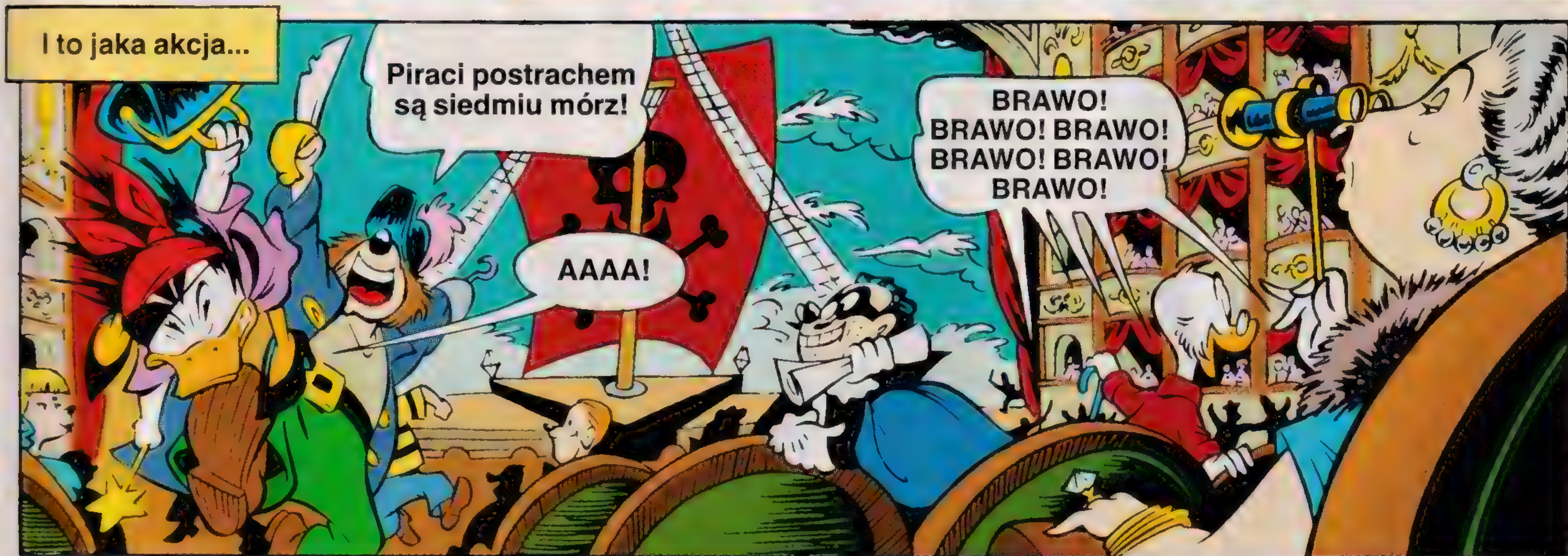
KOPS!



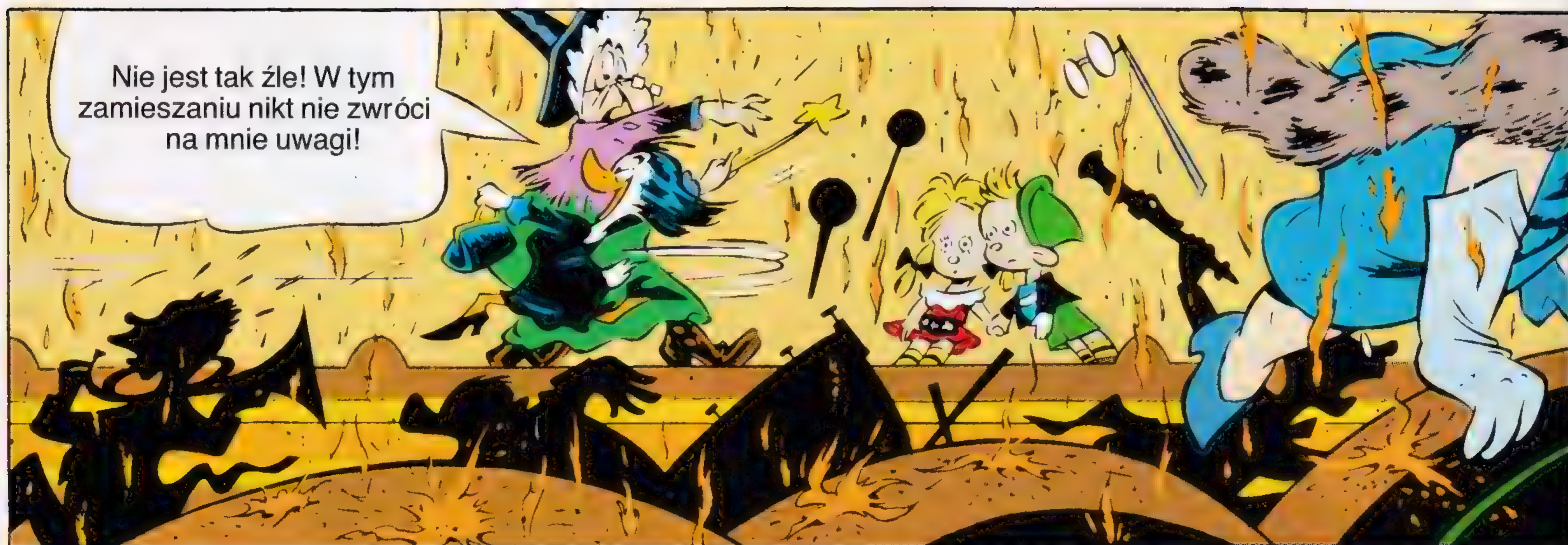
Wybawił go nasz bohaterski
czyn! Cieszymy się więc!

Hip, hip,
hura...
Aaaaaj!

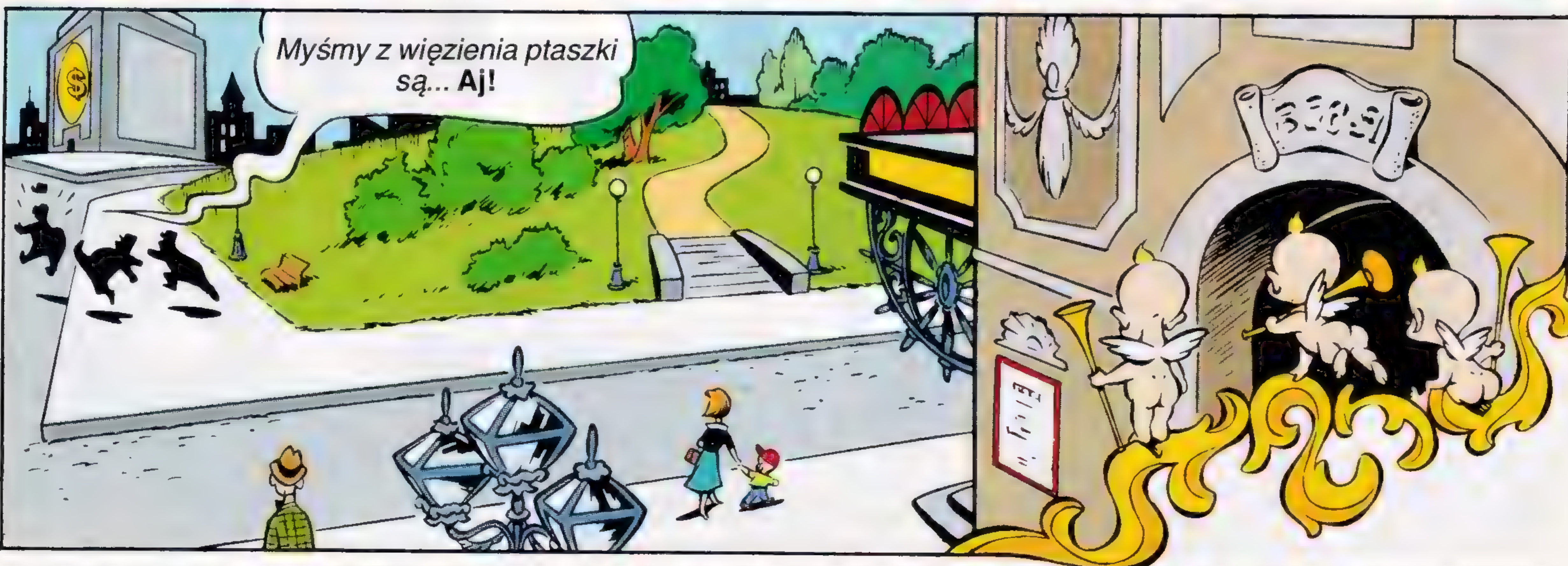






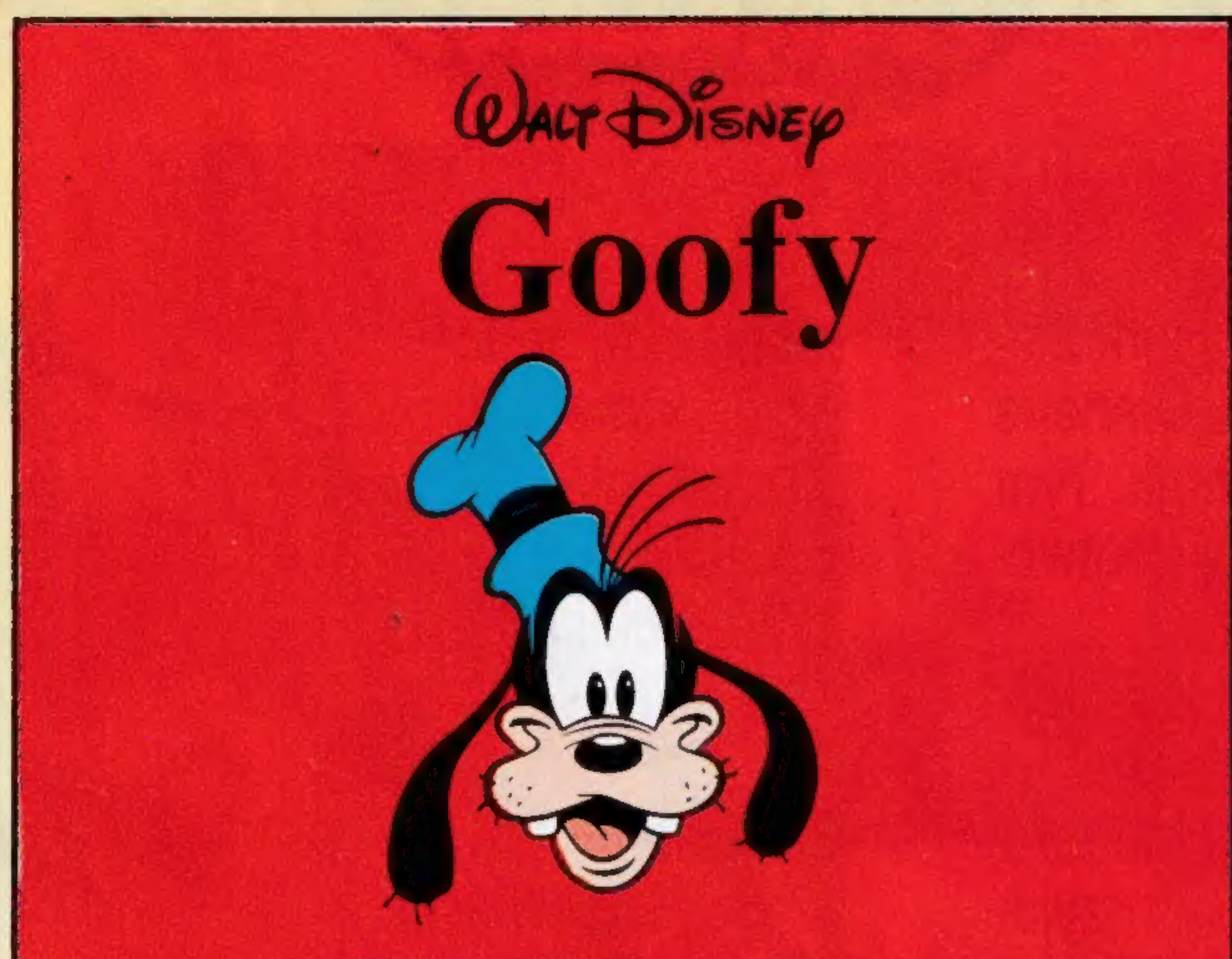






Zawsze śmieszne...

KOSZTOWNA WYGODA



Szukaj w sklepach znaku z myszką. Zabawki tak oznaczone są oryginalne. Wyprodukowano je na licencji firmy Disney.



Po serii "kreskówek" o przygodach 101 dalmatyńczyków, indiańskiej księżniczki Pocahontas oraz Króla Lwa, Walt Disney przedstawia nowy, rysunkowy film akcji! "Herkules" - to opowieść o walecznym bohaterze, któremu ciągle zdarza się coś niesamowitego...

-Co to za hałas i krzyki? Słysząc wyraźnie szczęk mieczy. -Co się dzieje?

- Czy już wiesz? To Herkules, bohater nowego filmu Disneya toczy kolejny pojedynek. Tym razem walczy z Hydram - potworem o wielu głowach. - Czy zwycięży? Tak! Bo Herkules, to siłacz nad siłacze.

Jego ukochaną jest Megera, piękna księżniczka, a przyjacielem skrzydlaty koń - Pegaz. Ich przygody możecie obejrzeć w kinie.

Jeżeli lubisz Herkulesa, to "BRIO" ma dla Ciebie niespodziankę: figurki filmowych postaci! Dzięki nim stworzysz własną, fantastyczną opowieść o najsilniejszym człowieku na ziemi.

Firma "BRIO" przygotowała również maskotki, skarbonki,

stempelki, breloczki, kubeczki, a nawet ołówki z postaciami z "Herkulesa".

Zabawek z nowej opowieści Disneya szukaj m.in. w firmowym sklepie "BRIO", o nazwie "Kuzyn Klaun" (Centrum KLIF - Gdynia) oraz na stacjach **STATOIL** w całym kraju. Wraz z nimi na pewno pojawi się u Ciebie PRZYGODA!



OCZY I ZĘBY ŚWIECĄ W CIEMNOŚCI!

KLAUN POLECA

Nano Baby - wirtualne małństwo

W chwili rozpoczęcia gry zostajesz rodzicem malutkiego bobasa - chłopca lub dziewczynki. Twoje zadanie, to zabawa z nim, karmienie, przewijanie, kapanie itp. Jeżeli spełnisz swoje obowiązki, Nano Baby będzie szczęśliwe. Jeśli nie - gra się skończy i wszystkim będzie smutno. Gdy Twoje Nano Baby skończy 3 latka (po około 12 dniach gry) urodzi mu się braciszek lub siostrzyczka! Gra jest bardzo popularna w Japonii i Stanach Zjednoczonych. Zdobyla już zwolenników w Europie. Każdy chce mieć własne Nano Baby, albo wirtualne zwierzątko.

Za tydzień:
• worek Świętego Mikołaja



SUPER HIT !



Herkules, to niesamowita postać. Potrafi zamienić się w akrobatę i robić nieprawdopodobne sztuczki, np. balansować na brodzie. Tego nikt inny nie potrafi.

ZAGADKA

Jak ma na imię ukochana Herkulesa?

Odpowiedź wyślij na adres: Szczecin 5, P.O. BOX 97 do 13 grudnia 1997. Do wygrania: figurki bohaterów filmu "Herkules". Ogłoszenie wyników zagadki 11 lutego 1998 r.



NAGRODY



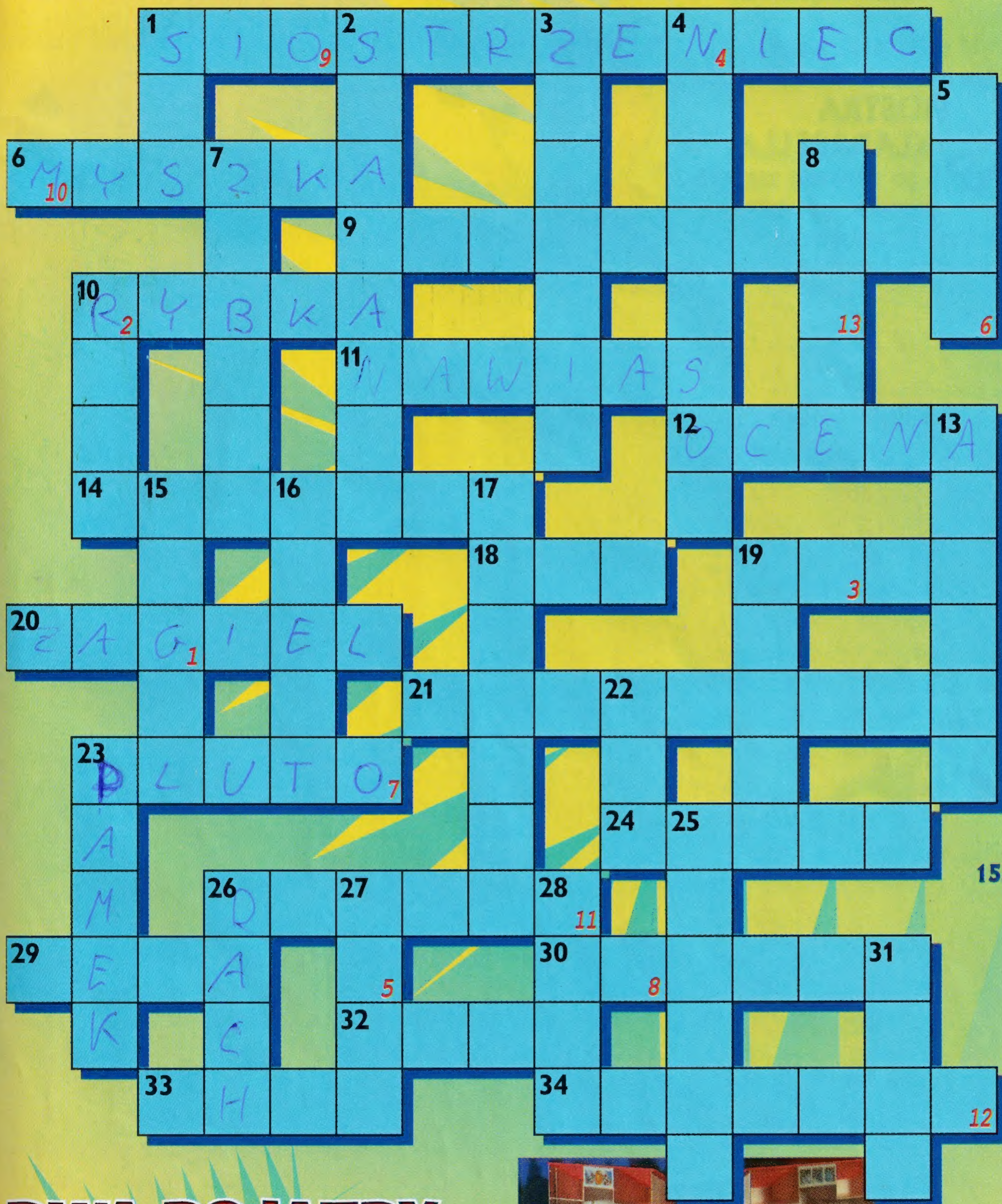
Kontakt dla sklepów i hurtowni zainteresowanych zabawkami "BRIO" - fax (091) 423-05-07

KRZYŻÓWKA



Wpisz wyrazy do odpowiednich wierszy i kolumn, a z zaznaczonych pól odczytaj hasło. Na kartki pocztowe z odpowiedziami czekamy do 06.12. Nie zapomnij napisać, którą nagrodę chcesz wygrać! Nasz adres: Krzyżówka 36, ul. Srebrna 16, 00-810 Warszawa.

Krzyżówkę ułożył Konrad Wilczak z Warszawy. Konrad otrzymuje kubek i plecaczek.



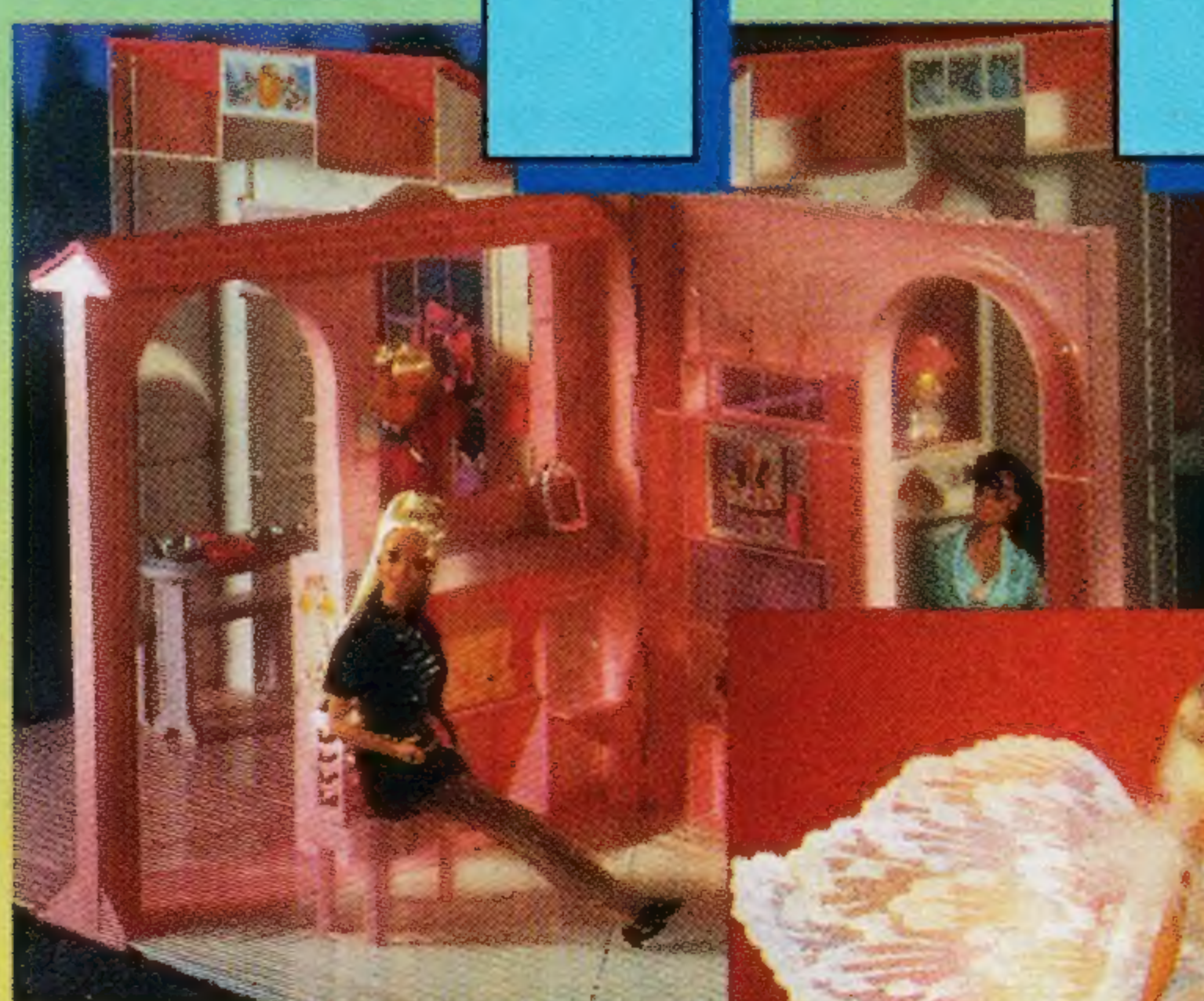
POZIOMO

1. Hyzio dla Donalda.
6. Miki lub Minnie.
9. Piąte koło w samochodzie (prócz zapasowego).
10. Złota, spełnia życzenia.
11. Łączy w działaniach matematycznych.
12. Niejedna w szkole.
14. Nosi ciężkie pakunki.
18. Prezent.
19. Epoka dinozaurów.
20. Powiewa nad łożnią.
21. Piast...
23. Pies Mikięgo.
24. Winnetou.
26. Słynny Walt.
29. Znak zodiaku.
30. Naramiennik.
32. Miejsce w pracy.
33. Zespół śpiewaków.
34. Sprawa do załatwienia.

PIONOWO

1. Skok.
2. Sznur do skakania.
3. Splęcie elektryczne.
4. Po imieniu.
5. Donald dla Dell.
7. W berka lub w chowanego.
8. Okrągła do kopania.
10. Młotem albo dyskiem.
13. Drzewo.
15. Pleczywo w kształcie księżyca.
16. „Żelazny” list.
17. Śmiech to...
19. Może być konna.
22. „... do młodości”
23. Dom dla króla.
25. Przechodzi przez dwa punkty.
26. Na budynku.
27. Kierownica na okręcie.
28. Człowiek śniegu.
31. Ogon sukni.

DWA POJAZDY DO SKLEJANIA



BarbieTM LALKA I DOM

ZA PRAWIDŁOWE ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z NUMERU 30 NAGRODĘ OTRZYMUJE JOANNA CZERNIAK Z WARSZAWY.

KACZOR DONALD 36
KRZYŻÓWKA
KUPON



MYSZKA MIKI

„Kochany Miki! Jak ja lubię się tobą opiekować, kiedy jesteś chory! Mam nadzieję, że już czujesz się lepiej!”

Miki miał lekki katar.

Ale kiedy w obroty wzięła go

SIOSTRA

KLARABELLA,

jego zdrowiu zaczęło zagrażać poważne

niebezpieczeństwo.



CYBERWOJNA ZOSTAŃ WŁADCĄ SIECI KOMPUTEROWEJ



**KONKURS, W KTÓRYM
MOŻESZ WYGRAĆ
KOMPUTER
MULTIMEDIALNY
Z OPROGRAMOWANIEM!**



KACZOR DONALD

„Kadabra abra, złom i makabra, przyszłość wam zagra w temacie szwagra!”

Kto wierzy we wróżby? Oczywiście – Donald!

Kto wróży? Rzecz jasna – siostrzeńcy!

Ale okazuje się, że wypowiedziana w żartach

PRZEPowiednia

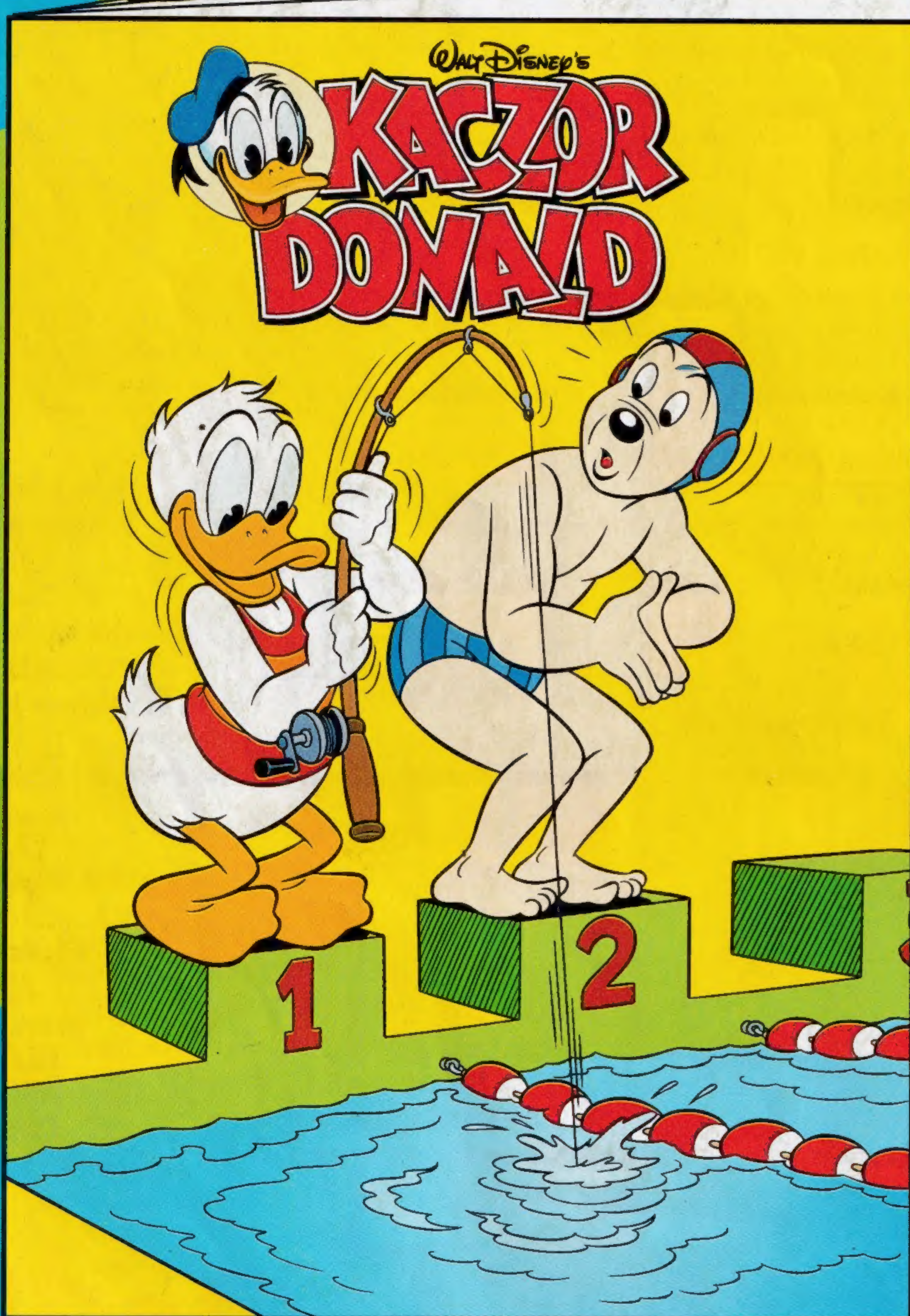
zaczyna się spełniać.

Jakie niebezpieczeństwa czekają na Donalda? Z kim umówi się Daisy?

Jak z tarapatów wybrną siostrzeńcy?

Nie wiesz?

To idź do wróżki.



ZA TYDZIEŃ!



**ZAGADKI
MIKIEGO**

KRZYŻÓWKA



Zawsze śmieszne...

